OYUNCUNUN EL KİTABI

V.0.2



alibabaveejderler.neocities.org

OYUNCUNUN EL KİTABI



CREDITS

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

***Player's Handbook* Lead:** Jeremy Crawford
Rules Development: Rodney Thompson, Peter Lee
Writing: James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell
Editing: Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins
Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Cover Illustrator: Tyler Jacobson
Interior Illustrators: Steve Argyle, Tom Babbey, Daren Bader, Drew Baker, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Clint Cearley, Milivoj Ćeran, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, jD, Allen Douglas, Jesper Ejsing, Craig Elliott, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Justin Gerard, Florian De Gesincourt, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Kekai Kotaki, Olly Lawson, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Aaron Miller, Christopher Moeller, Mark Molnar, Scott Murphy, William O'Connor, Hector Ortiz, David Palumbo, Alessandra Pisano, Claudio Pozas, Rob Rey, Wayne Reynolds, Aaron J. Riley, Chris Seaman, Cynthia Sheppard, Craig J Spearing, John Stanko, Matt Stawicki, Alex Stone, Thom Tenery, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Autumn Rain Turkel, Jose Vega, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Based on the original game created by
E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye
Drawing from further development by
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by
over 175,000 fans of D&D. Thank you!
Additional consultation provided by
Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.



KAPAK RESMİ

Tyler Jacobson tarafından çizilen bu ateşli sahne, hiçbir canlıya veya aptala boyun eğmeyen ateş devi Kral Snurre'un, evindeki istenmeyen misafirlerin karşısına çıkarken cehennem tazılarını yanına çağırmasını resmediyor.

Sorumluluk Reddi: Wizards of the Coast, maceracılar grubunu bölmenin, yan bakan bir yeşil şeytanın ağzına çeşitli vücut uzuvlarını sokmanın, öcüayıların akşam yemeği davetini kabul etmenin, bir tepe devinin yemek salonuna baskın düzenlemenin, herhangi bir tür ejderhayı kızdırmanın veya ZE'nin "Bunu yapmak istediğine gerçekten emin misin?" sorusuna "Evet," demenin sonuçlarından sorumlu değildir.

620A9217000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6560-1
First Printing: August 2014



9 8 7 6 5 4 3 2 1



İÇİNDEKİLER



Ön Söz

Bir varmış bir yokmuş, evvel zaman içinde Orta Batı Birleşik Devletler denilen bir diyarda -özellikle Minnesota ve Wisconsin eyaletlerinde- oyun tarihini sonsuza kadar değiştirecek bir grup arkadaş bir araya gelmiş.

Niyetleri bu değilmiş. Büyüleri, canavarları ve maceraları anlatan hikâyeleri sadece okuyabiliyor olmaktan sıkılmışlar. Bu dünyaları dışarıdan gözlemlemek yerine onların içinde oynamak istiyorlarmış. Daha sonra ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyununu icat etmiş, iki şeyi kanıtlayan ve etkisi günümüzde de devam eden, oyun alanında meydana gelen bir devrimin ateşini yakmışlar.

Bu arkadaşların kanıtladıkları ilk şey başka yollarla var olamayacak dünyaları keşfetmenin en iyi yolunun, oyunlar olduğu gerçeğini ortaya çıkartmada gösterdikleri maharet ve zekilikti. İster dijital bir alette ister bir masanın üzerinde kâğıtlar ve kalemlerle oynansın, neredeyse tüm modern oyunlar Z&E'ye biraz bir şeyler borçludur.

Kanıtladıkları ikinci şeyse yarattıkları oyunun doğasından gelen çekiciliğin ardında bıraktığı mirastı. ZİNDANLAR & EJDERHALAR tüm dünyada büyük ses getiren bir olay oldu. Çünkü ilk rol yapma oyunuydu ve günümüzde dahi en iyilerinden biri olma başarısını sürdürüyor.

Z&E oynamak için ve iyi oynamak için tüm kuralları okumana, oyunun en küçük detaylarını ezberlemene ve komik görünüşlü zarları atma sanatında büyük bir ustalığa sahip olmana gerek yok. Bunlar, oyunun en iyi yanı söz konusu olunca hiç de önemli olmayan şeyler.

Sadece iki şeye ihtiyacın var. Bunların ilki oyunu oynayabileceğin ve paylaşabileceğin arkadaşlar. Arkadaşlarla oynanan oyun gibisi yoktur ama Z&E sadece eğlendirmekten daha fazlasını yapar.

Z&E oynamak katılımcı yaratıcılığı hayata geçirmektir. Sen ve arkadaşların gerilimli anlar ve unutulmayacak dramatik sahnelerle dolu destansı hikâyeler yaratırsınız. Yıllar sonra güleceğiniz, sadece sizlerin bileceği şakalar yaparsınız. Zarlar acımasız davranacaktır ama onlara da göğüs gerersiniz. Katılımcı yaratıcılığınız, tamamen saçma olanlardan dillere destan olanlara kadar tekrar tekrar anlatacağınız hikâyeler oluşturmanızı sağlar.

Eğer oynamaya ilgi duymayan arkadaşların varsa hiç endişelenme. Z&E masasının etrafında, özel, eşsiz bir atmosfer vardır. Hiç tanımadığın birileriyle oyunu yeteri kadar oynarsan onlarla yakın arkadaşlar olacağın kesin gibidir. Bu durum, oyunun iyi yan etkilerinden biridir. Bir sonraki oyun grubun, en yakınındaki oyun mağazası, internetteki forumlar ya da oyuncu buluşmaları kadar yakındır.

İhtiyaç duyacağın ikinci şeyse canlı bir hayal gücüdür. Ya da daha önemlisi, nasıl ve ne durumda olursa olsun, elindeki hayal gücünü kullanma isteğidir. Usta bir hikâye anlatıcı veya muhteşem bir sanatçı olmana gerek yoktur.

Yaratmayı, bir şeyler yapıp bunu başkalarıyla paylaşmaya istekli olan birinin cesaretine sahip olmayı istemen, arzulaman yeterlidir.

Ne iyi ki Z&E arkadaşlarınla aranda olan bağı güçlendirirken yaratmak ve paylaşmak yönündeki öz güvenini inşa etmene de yardımcı olabilir. Z&E en akıllıca çözümü aramayı, bir sorunun üstesinden gelen aydınlanma anındaki parlak fikri paylaşmayı ve olanı kabul etmektense neyin olabileceğini hayal etmek için sınırlarını zorlamayı öğreten bir oyundur.

Yaratacağın ilk karakterler ve maceralar muhtemelen bir klişeler topluluğu olacaktır. Bu, tarihteki en büyük Zindan Efendisi de dâhil olmak üzere herkes için geçerlidir. Bu gerçeği kabul et ve ikinci karakterini veya maceranı yaratmaya odaklan ki ilkinden daha iyi olacağı kesindir. Sonra da üçüncüye yelken aç ki bu da diğerlerinden daha iyi olacaktır. Zaman içinde bunu tekrarlayarak göz açıp kapayıncaya kadar geçen bir sürede bir karakterin arka planından fantastik bir dünyadaki destansı maceralara kadar her şeyi yaratabilecek seviyeye ulaşacaksın.

Bu yeteneği bir kez kazandın mı artık o sonsuza değin senindir, seninledir. Sayısız yazarın, sanatçının ve başka yaratıcı niteliğe sahip kimselerin kökeni ve başlangıcı birkaç sayfa Z&E notuna, bir avuç zara ve bir yemek masasına dayanmaktadır.

Hepsinin ötesinde Z&E senindir. Masanın etrafında kuracağın arkadaşlıklar sana özel olacaktır. Atıldığın maceralar, yarattığın karakterler, edindiğin hatıralar -hepsi senindir. Z&E, evrenin sana ait olan köşesi, istediğini istediğin gibi yapabileceğin bir yerdir.

Kapıdan dışarıya adımını at bakalım. Oyunun kurallarını ve dünyalarının hikâyelerini oku ama onları hayata geçirenin sen olduğunu asla unutma. Verdiğin yaşam kıvılcımı olmaksızın onlar hiçbir şeydir.

Mike Mearls
Mayıs 2014



Giriş



İNDANLAR & EJDERHALAR ROL YAPMA oyunu kılıçların ve büyünün olduğu bir dünyada hikâye anlatmakla ilgilidir. Çocukken oynanılan "-mış gibi yapma" oyunlarına benzemektedir. O oyunlar gibi Z&E de hayal gücüyle ilerlemektedir. Fırtınalı bir gecenin altında yükselen bir kalenin resmini sözcüklerle çizmekle ve bir maceracının bu sahneyle ortaya çıkan engellere nasıl tepki vereceği ile ilgilidir.

Zindan Efendisi (ZE): Sarp zirveleri aştıktan sonra yol aniden doğuya ve önünüzde yükselen Ravenloft Kalesi'ne doğru dönüyor. Zamanla aşınan ve dağılmaya başlayan taş kuleler, sessizce sizin yaklaşmanızı izliyor. Terk edilmiş nöbet kulelerine benziyorlar. Bunların ardında dibi, aşağıdaki sisin içinde kaybolan geniş bir uçurum uzanıyor. İndirilmiş bir asma köprü uçurumun üzerinde uzanıyor ve kalenin avlusuna yönelen, kemerli bir geçidin altından geçiyor. Köprünün zincirleri rüzgârla gıcırdıyor, paslanmış demirleri köprünün ağırlığından gerilmiş durumda. Yüksek taş duvarların üzerinden, taş çörtenler boş gözyuvarlarıyla size bakıyorlar, yüzlerine iğrenç bir gülümseme işlenmiş. Yeşil yosunlarla kaplı ve çürüyen tahtadan kale kapısı, girişte duruyor. Bunun ardında, Ravenloft Kalesi'nin ana kapıları açık duruyor, parıltılı ve ılık bir ışık, avluya saçılıyor.

Phillip (Gareth'i oynuyor): Çörtenlere bakmak istiyorum. İçimde onların sadece heykel olmadıklarına yönelik bir his var.

Amy (Riva'yı oynuyor): Asma köprü sağlam görünüyor mu? Ne kadar sağlam olduğunu görmek istiyorum. Onu geçebilir miyiz yoksa biz geçerken ağırlığımız altında çöker mi?

Tamamen sahte bir oyun olmanın aksine, Z&E hikâyelere bir yapı vermektedir ki bu da maceracıların davranışlarının sonuçlarını belirlemek için kullanılır. Oyuncular, vuruşlarının isabet mi ıska mı olduğunu, karakterlerinin bir dağ yamacını tırmanırken ayaklarının kayıp kaymadığını, sihirli bir şimşek saldırısından kaçınıp kaçınamayacaklarını veya başka bir tür tehlikeli görevi başarıp başaramayacaklarını belirlemek için zarlar atar. Her şey mümkündür ama bazı sonuçların diğerlerinden daha mümkün olup olmayacağını zar belirler.

Zindan Efendisi: Pekâlâ, her şey sırayla. Philip, çörtenlere mi bakıyorsun?

Phillip: Evet. Onların heykel değil de canavar olup olmadıklarına dair bir işaret var mı?

ZE: Zekâ kontrolü yap bakalım.

Phillip: Araştırma becerimi de kullanabilir miyim?

ZE: Elbette!

Philip (z20 atar): Ah... Yedi.

ZE: Sana heykel gibi görünüyorlar. Ve Amy, Riva asma köprüyü mü kontrol ediyordu?

ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyununda her bir oyuncu bir maceracı (aynı zamanda karakter de denir) yaratır ve başka maceracılarla (arkadaşları tarafından oynanan) bir takım oluşturur. Bu grup beraber çalışarak karanlık bir zindanı, harabe bir şehri, hayaletli bir kaleyi, ormanın derinliklerinde kaybolmuş bir tapınağı veya gizemli bir dağın altındaki lav dolu mağarayı araştırabilir. Maceracılar başka karakterlerle konuşabilir, fantastik canavarlarla savaşabilir ve efsanevi, büyülü nesneleri ve başka hazineleri keşfedebilir.

Bununla beraber bir oyuncu Zindan Efendisi (ZE) rolünü, yani oyunun ana öykü anlatıcısı ve hakemi rolünü üstlenir. ZE, karakterler için maceralar yaratır, bu maceranın tehlikelerini kontrol eder ve hangi yolun gidileceğini belirler. ZE, Ravenloft Kalesi'nin girişini betimleyebilir ve oyuncular, maceracılarının yani karakterlerinin ne yapacağına karar verir. Tehlikeli derecede eskimiş görünen asma köprüden geçecekler mi? Eğer asma köprü parçalanırsa, içlerinden birini kaybetme ihtimalini en aza indirmek için kendilerini bir iple birbirlerine mi bağlayacaklar? Ya da onları uçurumun üzerinden geçirecek bir büyü mü yapacaklar?

Bunun üzerine ZE verilen kararın sonucunu belirler ve oyunculara, karakterlerinin başına ne geldiğini anlatır. ZE, oyuncuların yapmaya çalıştığı şeylere doğaçlama tepki vereceği için Z&E sonsuz derecede esnektir ve her bir macera heyecan verici ve beklenmedik olabilir.

Oyunun gerçek bir sonu yoktur; bir hikâye veya görev sona erdiğinde, başka biri başlayabilir bu da **maceralar dizisi** denilen ve sürekli devam eden bir hikâye serisi haline gelir. Oyunu oynayan pek çok kişi, **maceralarını** aylar hatta yıllar boyu devam ettirmekte, arkadaşlarıyla her hafta buluşmakta ve hikâyeye kaldıkları yerden devam etmektedir. Maceracılar, **maceralar** devam ettikçe güçlenmektedir. Öldürülen her canavarla, sona erdirilen her hikâyeyle ve keşfedilen her hazineyle hikâye devam etmekle kalmaz aynı zamanda maceracılar yeni beceriler de kazanır. Bu güç artışı maceracının seviyesine yansımaktadır.

ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyununda mutlak anlamda bir kazanma veya kaybetme yoktur. En azından bu sözcüklerin akla gelen ilk anlamları göz önüne alınırsa. Beraberce ZE ve oyuncular, ölümcül tehlikelerle yüzleşen cesur maceracıların heyecan verici hikâyesini yaratmaktadır. Bazen bir maceracı tüyler ürpertici bir sonla karşılaşabilir, vahşi canavarlar tarafından parçalanabilir veya hain bir kötü adam tarafından hayata veda edebilir. Böyle olsa bile maceracılar, ölmüş arkadaşlarını hayata döndürmek için güçlü bir büyü arayışına çıkabilir veya oyuncu, hikâyeye devam edecek yeni bir karakter yaratmayı da seçebilir. Grup, bir macerada başarısız olup, onu bitiremeyebilir. Ama eğer oyuncular güzel vakit geçirip, hatırlanacak bir hikâye yazdıysa herkes kazandı demektir.

Macera Dünyaları

ZİNDANLAR & EJDERHALAR'ın pek çok dünyası büyülere ve canavarlara, cesur savaşçılara ve muhteşem maceralara ev sahipliği yapmaktadır. Ortaçağ fantezisi temeliyle başlamakta ve bunun üzerine bu dünyaları eşsiz yapan yaratıklar, yerler ve büyü eklenmektedir.

ZİNDANLAR & EJDERHALAR'ın dünyaları, **çokluevren** denilen engin bir evrende geçmektedir. Bunlar birbirlerine ve Ateş Âlemi ile Cehennemin Sonsuz Derinlikleri gibi diğer varlık âlemlerine garip ve gizemli yollarla bağlıdır.



Bu çokluevrenin içinde sonsuz çeşitlikte dünya vardır. Bunların çoğu Z&E için resmi hikâye mekânları (modülleri) olarak yayımlanmıştır. Unutulmuş Diyarlar, Ejderha Mızrağı, Gri Şahin, Mystara ve Eberron mekânlarına dair efsaneler bu çokluevrenin kumaşına beraberce işlenmiş haldedir. Bu dünyaların yanında yüz binlercesi vardır. Bunlar da kendi oyunları için Z&E oyuncuları tarafından oluşturulmuştur. Ve tüm bu çokluevren zenginliği içinde sen de kendine ait bir dünya yaratabilirsin.

Tüm bu dünyalar bazı karakteristik özellikleri paylaşırlar. Ama her dünya bir diğerinden, kendine ait tarih ve kültürü, kendine ait canavarları ve ırkları, fantastik coğrafyası, kadim zindanları ve plan kuran kötü adamlarıyla ayrılmaktadır. Bazı ırklar, farklı dünyalarda alışılmışın dışında özelliklere sahiptir. Örneğin, Kara Güneş hikâye mekânındaki buçukluklar ormanda yaşayan yamyamlardır ve elfleri de çöl göçebeleridir. Bazı dünyalar, diğerlerinde olmayan ırklara sahiptir. Mesela Eberron'un, Son Savaşta savaşmaları için yaratılmış ve canlandırılmış askerleri gibi. Bazı dünyalar tek büyük bir hikâye etrafında döner. Mesela Ejderha Mızrağı hikâyesindeki merkez rol Mızrak Savaşı'yla ilgilidir. Nihayetinde bunların hepsi Z&E dünyalarıdır ve sen de bu kitaptaki kuralları kullanarak bir karakter oluşturup, bu dünyalardan herhangi birinde oynayabilirsin.

Senin ZE'nin macerası bu dünyalardan birinde veya kendi yarattıklarından birinde hayata geçirebilir. Z&E dünyaları arasında çok sayıda farklılık olduğu için ZE'nin kendi koyduğu herhangi bir kuralın oyunu etkileyip etkilemeyeceği konusunda bunları önceden onunla konuşman gerekmektedir. Sonuçta resmi, yayımlanmış bir hikâye modülüne ait olsa da maceranın ve içinde oynanan mekânın otoritesi Zindan Efendisi'dir.

BU KİTAP HAKKINDA

Oyuncunun El Kitabı üç bölüme ayrılmıştır.

Bölüm 1 karakter yaratmakla ilgilidir. Bu bölüm oyunda oynayacağın karakteri yaratmanı sağlayacak kuralları öğretecek ve bu konuda sana rehberlik edecektir. Çeşitli ırklara, sınıflara, arka planlara, ekipmanlara ve seçebileceğin diğer başka seçeneklere dair bilgileri içermektedir. Birinci bölümdeki kuralların büyük bir çoğunluğu ikinci ve üçüncü bölümlerdeki bilgilere dayanmaktadır. Birinci bölümde anlamadığın bir bilgiye denk gelirsen kitabın dizinine bakmalısın.

Bölüm 2 bu giriş bölümünde bahsedilen temel kuralların ötesine geçerek, oyunu oynarken uyman gereken kuralları anlatmaktadır. Bu bölüm, karakterinin yapmaya çalıştığı herhangi bir eylemin başarıyla mı başarısızlıkla mı sonuçlanacağını belirlemek için ne tür zar atımı yapman gerektiğini anlatmakta ve oyundaki üç ana faaliyet hakkında bilgi vermektedir: keşif, etkileşim ve savaş.

Bölüm 3 tamamen büyü ve sihir hakkındadır. Z&E dünyasındaki büyünün doğası, büyü yapma kuralları ve oyundaki büyü yapma yeteneğine sahip karakterler (ve canavarlar) tarafından kullanılabilecek devasa çeşitlilikte büyüler hakkında bilgi vermektedir.

NASIL OYNANIR

ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunu, genellikle şu temel şablona göre ilerlemektedir:

1. ZE çevreyi anlatır. ZE oyunculara, maceracılarının yani karakterlerinin nerede olduğunu ve etraflarında ne olduğunu anlatır, önlerindeki seçenekleri genel hatlarıyla tanımlar (içinde bulundukları odanın kaç kapısı olduğunu, masanın üzerinde neyin bulunduğu, handa kimin konakladığı vs.).

2. Oyuncular ne yapmak istediklerini anlatır. Bazen bir oyuncu tüm grup adına konuşur, mesela, "Doğudaki kapıya gidiyoruz," der. Bazen de maceracıların her biri başka şeyler yapmak isteyebilir: İçlerinden biri, bir hazine sandığını araştırırken başka biri bir duvar üzerindeki gizlemli bir sembolü incelemek, bir üçüncüsü de saldırabilecek canavarlar için gözcülük yapmak isteyebilir. Oyuncuların bu esnada sırayla oynamalarına gerek yoktur. Ama ZE her oyuncuyu dinler ve yapmaya çalıştıkları eylemin sonucuna karar verir.

Bazen bir şeyi yapmak kolaydır. Eğer bir maceracı, içinde bulunduğu odayı boylu boyunca geçip karşıdaki kapıyı açmak isterse ZE sadece kapının açıldığını söyleyip, içerde neler olduğunu anlatmaya başlayabilir. Ama kapı kilitli de olabilir veya yerde ölümcül bir tuzak vardır. Belki de maceracının yapmaya çalıştığı şeyi zorlaştırabilecek başka durumlar da karşısına çıkabilir. Bunun gibi durumlarda ZE, genellikle bir zar atarak yapılmakta olan eylemin sonucunun ne olacağına karar verir.

3. ZE, Maceracıların gerçekleştirdiği eylemin sonuçlarını anlatır. Sonucu anlatmak genellikle başka bir karar anına yönlendirir ki bu da bizi oyunun birinci adımına geri döndürür.

Bu şablon ister maceracılar meraklıca bir harabeyi araştırıyor olsun, ister hain bir prensle konuşuyor olsun ya da kudretli bir ejderhayla ölümcül bir savaşa tutuşmuş olsun, hemen her zaman geçerlidir. Özellikle savaş esnasında olmak üzere belirli durumlarda eylemler daha planlı ve çerçevesi çizilidir. Herhangi bir eyleme karar vermek ve onu hayata geçirmek için hem oyuncular hem de ZE sıralarını bekler, sırayla oynarlar. Ama çoğu zaman oyunun akışı esnektir ve o anda yaşanılan maceranın şartlarına uyum sağlamaktadır.

Bir macera çoğu zaman oyuncuları ve ZE'nin zihinlerinde yani hayal dünyalarında yer almaktadır ve ZE'nin içinde bulundukları zaman ve mekânı yani sahneyi sözel olarak anlatmasına dayanmaktadır. Bazı ZE'ler ortamı hazırlamak için müzik, sanat ürünleri veya kaydedilmiş sesler kullanmayı sever ve çoğu oyuncu ve ZE, farklı maceracılar, canavarlar ve oyundaki başka karakterler için farklı sesler kullanmayı tercih edebilirler. Bazen bir ZE, oyuncular herkesin nerede olduğunu kolayca takip edebilsin diye, üzerinde maceracıları, canavarları vs. temsil eden küçük, mini figürlerin bulunduğu bir haritayı ortaya çıkartabilir.

OYUN ZARI

Oyun, her bir yüzünde farklı sayıların bulunduğu çok yüzlü zarları kullanır. Bu zarları oyuncak satan dükkânlarda veya kitapçılarda bulabilirsiniz.

Kurallar açıklanırken veya oyun esnasında her bir zar, z harfi ve onun ardından gelen, zardaki yüz sayısıyla ifade edilir: z4, z6, z8, z10, z12 ve z20. Mesela bir z6, (tavla gibi) pek çok oyunda kullanılan altı yüzlü bir zardır.

Yüzdelik zarın veya z100'ün biraz farklı işleyiş prensibi vardır. Üzerindeki rakamlar 0 ila 9 arasında bulunan, iki adet on yüzlü zarı atarak 1 ve 100 arasında bir sayı elde edilir. (Zar atılmadan önce belirlenecek olan) Bir zar onlar hanesini ve diğeri de birler hanesini belirler. Örneğin bir 7 ve bir 1 atarsanız bu sayı 71 demektir. İki 0, 100 demektir. Bazı on yüzlü zarlar üzerindeki sayılar onlar halindedir (00, 10, 20 vs.) ki böylece onlar ve birler hanesini belirlemek daha kolay olmaktadır. Bu durumda 70 ve 1 elde edilen iki zar atımı sonrası elde edilen sayı 71, 00 ve 0 da 100 demektir.

Bir zar atılması gerektiği zaman, kurallar hangi tür zardan kaç defa atılması gerektiğini ve sonuca hangi tamlayıcının eklenmesi gerektiğini söylemektedir. Örneğin "3z8+5" üç tane 8 yüzlü zar atılacak, elde edilen sayılar toplanacak ve buna 5 eklenecek demektir.



z harfi kullanılarak yapılan gösterim bazen 1z3 ve 1z2 şeklinde de karşına çıkacaktır. 1z3 sonucunu elde etmek için z6 atılıp elde edilen rakam ikiye bölünür (küsuratlar yukarı tamamlanır). 1z2 atımını yapmak için de önce çift veya tek sayıların 1 mi yoksa 2 mi olacağı belirlenir, sonra herhangi bir zar atılır ve buna göre karar verilir. (Buna alternatif olarak elde edilen sonuç, atılan zarın yarısından yüksekse bu bir 2, yarısından azsa bu bir 1'dir.)

Z20 Zarı

Maceracının kılıcı ejderhaya zarar verecek mi yoksa demir sertliğindeki pullarından geri mi sekecek? Div, biraz abartılı bir blöfe inanacak mı? Bir karakter gürüldeyerek akan nehirde yüzerek karşı kıyıya ulaşabilecek mi? Bir karakter ateş topundan kaçabilecek mi yoksa tam puan zarar mı görecek? Bir eylemin sonucunun belirli olmadığı durumlarda ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunu, sonucun belirlenmesi için 20 yüzlü bir zar, yani bir z20 kullanır ve böylece yapılmaya çalışılan eylemin başarılı mı başarısız mı olacağı belirlenir.

Oyundaki her karakter ve canavarın altı **yetenek puanı** ile tanımlanan çeşitli kabiliyetleri vardır. Bu altı yetenek, Güç, Çeviklik, Bünye, Zekâ, Bilgelik ve Karizma'dır. Bunların puanları genellikle ortalama olarak 3 ila 18 arasında değişmektedir. (Canavarların 1 kadar düşük ya da 30 kadar yüksek puanları olabilir.) Bu yetenek puanları ve onlardan türeyen **yetenek tamlayıcıları** bir oyuncunun karakter veya canavar adına yapacağı her z20 atışı için temel teşkil eder.

Yetenek kontrolleri, saldırmak ve kurtulmak için yapılan zar atışları z20 ile yapılan üç ana zar atış türüdür ve oyun kurallarının çekirdeğini oluşturur. Her üçü de şu üç basit adımı izler.

1. Zarı at ve tamlayıcıyı ekle. z20 zarını at ve ilgili olan tamlayıcıyı ekle. Bu tamlayıcı genellikle altı yetenek puanından türeyen bir tamlayıcıdır ve bazen bir karakterin sahip olduğu özel bir beceriyi yansıtmak için yetkinlik bonusunu da içerebilir. (Her bir yeteneğe dair detaylar ve bir yeteneğin tamlayıcılarının nasıl belirleneceği konuları için 1. kısıma bak.)

2. O anki duruma ait bonusları veya cezaları uygula. Bir sınıfın sahip olduğu özellik, bir büyü, belirli bir durum veya başka bir etki, bonus veya ceza olarak zar atımına eklenebilir.



3. Toplam sayıyı hedef sayıyla karşılaştır. Eğer toplam sayı hedef sayıya eşit veya ondan fazlaysa, yetenek kontrolü, saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü başarılı demektir. Aksi halde başarısız olundu demektir. Hedef sayıyı, oyuncuların yetenek kontrollerinin, saldırı kontrollerinin ve kurtulma kontrollerinin bir başarı mı yoksa bir başarısızlık mı olduğunu genellikle ZE belirler.

Bir yetenek kontrolü veya kurtulma kontrolü için belirlenen hedef sayıya **Güçlük Seviyesi (GS)** denir. Bir saldırı kontrolü için belirlenen hedef sayıya da **Zırh Seviyesi (ZS)** denir.

Bu basit kural Z&E'daki pek çok eylemin sonucunun belirlenmesini sağlar. 7. Kısım, oyunda z20 zarını kullanmaya yönelik daha detaylı bilgiler içermektedir.

Avantaj ve Dezavantaj

Bazen bir yetenek, saldırı veya kurtulma kontrolünde, avantaj veya dezavantaj denilen özel durumlar uygulanır. Avantaj, bir z20 atışındaki olumlu durumlar anlamına gelirken dezavantaj ise bunun tam tersi demektir. Avantajın veya dezavantajın bulunduğu bir durumda, z20 ikinci defa atılır. Eğer avantaj varsa, iki defa atılan z20'den hangisi daha büyükse o kullanılır. Dezavantaj durumundaysa, iki defa atılan z20'den hangisi daha küçükse bu sefer de o kullanılır. Örneğin, eğer dezavantajınız varsa ve iki defa atılan z20'nin birinde 17 diğerinde 5 geldiyse, 5 kullanılır. Avantajın olduğu bir durumdaysa bu sefer 5 değil, 17 kullanılacaktır.

Avantaj ve dezavantaja dair daha detaylı bilgiler 7. Kısımda bulunmaktadır.

İstisna Baskındır

Bu kitap, özellikle 2. ve 3. bölümler, oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar içermektedir. Bununla beraber pek çok ırksal özellik, sınıf özellikleri, sihirler, büyülü eşyalar, canavarların kendilerine ait özellikleri ve diğer başka pek çok etken, öyle veya böyle genel kuralları bozmaktadır. Bu da oyunun nasıl işleyeceğine dair bir istisna yaratmaktadır. Şunu unutmayın: Eğer özel bir kural, genel kuralla çelişiyorsa, özel kural geçerlidir.

Kurallara yönelik istisnalar genellikle küçük şeylerdir. Mesela pek çok maceracının uzun yayı kullanacak yetkinliği yoktur. Ama her orman elfi, ırksal özelliklerinden dolayı bu tür bir yayı kullanabilir. Anlatılan bu durum oyunda küçük bir istisna yaratmaktadır. Oyunu bozan diğer örnekler daha barizdir. Mesela bir maceracı normalde bir duvarın içinden geçemez ama bazı büyüler buna olanak sağlamaktadır. Büyü ve sihir, oyundaki kurallara yönelik önemli istisnaların büyük bir çoğunluğunu oluşturmaktadır.

Aşağı Yuvarlamak

Başlangıçta bilinmesi gerek bir genel kural daha vardır ki o da ne zaman oyunda bir sayının bölünmesi gerekirse, sonucun her zaman aşağıya yuvarlanması gerektiğidir. Yani eğer küsurat varsa, yukarı değil aşağı tamamlayın.

Maceralar

ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunu, Zindan Efendisi'nin karakterlere sunduğu bir maceraya başlanmasıyla oluşur. Her karakter, yetenek puanları, beceriler, sınıf özellikleri, ırksal özellikler, ekipman ve büyülü nesneler aracılığıyla bu maceraya çeşitli şekillerde destek verir, bir parçası haline gelir. Sahip olduğu güçlü ve zayıf yanıyla, her karakter birbirinden farklıdır. Dolayısıyla en iyi maceracılar grubu, birbirini bütünleyen, arkadaşlarının zayıflıklarını kapatan gruptur.



Maceracılar, macerayı başarıyla tamamlamak için işbirliği yapmak zorundadır.

Macera, oyunun kalbidir. Maceranın bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. Bir macera, Zindan Efendisi tarafından yaratılabilir ya da resmi bir tanesi satın alınabilir. Bunlar bile ZE'nin ihtiyaçlarına ve isteklerine göre değiştirilebilir. Her ne olursa olsun bir macera, ister yeraltındaki bir zindanda, ister yıkılmakta olan bir kalede, ister vahşi topraklarda ya da yoğun bir şehirde geçsin, fantastik bir temele sahiptir. Karakterlerden oluşan zengin bir oyuncu kadrosu vardır: Masadaki diğer oyuncular tarafından yaratılan ve oynanan maceracılara ek olarak onlar tarafından değil de ZE tarafından canlandırılan, oyuncu olmayan karakterler (OOK). Bunlar müşteriler, dostlar, düşmanlar, kiralık çalışanlar veya bir macerada arka planda bulunan figüranlar olabilir. Çoğu zaman bir OOK, maceranın ilerlemesini sağlayan planlara sahip bir kötü adamdır.

Maceraları süresince maceracılar, öyle veya böyle bir şekilde ilgilenmek zorunda kalacakları çok çeşitli yaratıklar, nesneler ve durumlarla karşı karşıya kalacaktır. Bazen maceracılar ve diğer yaratıklar, savaş esnasında birbirlerini öldürmek veya ele geçirmek için ellerinden geleni yaparlar. Başka zamanlarda akıllarındaki hedef doğrultusunda, başka bir karakterle (hatta belki sihirli bir nesneyle) konuşurlar. Ve sıklıkla, bulmaca çözmek, bir engeli aşmak, gizli bir şeyi bulmak ya da mevcut durumu aydınlığa kavuşturmak için zaman harcarlar. Bu esnada dünyayı keşfederler, ne şekilde yolculuk yapacaklarına ve bir sonraki adımlarının ne olacağına karar verirler.

Maceralar uzunluk ve karmaşıklık açısından çok çeşitlidir. Kısa bir macera sadece birkaç engel ve meydan okumadan oluşur. Bunun gibileri bitirmek için belki tek bir oyun oturumu yeterli olabilir. Uzun bir macera yüzlerce savaş, etkileşim ve diğer başka tür mücadeleleri içerebilir ve bitirilmesi, gerçek zamanla, haftalar veya aylar sürebilir. Genellikle bir maceranın sonu, maceracıların medeni dünyaya dönüşleri, dinlenmeleri ve elde ettikleri ganimetin tadını çıkarmaları şeklindedir.

Ama bir maceranın sonu hikâyenin de sonu demek değildir. Bir macerayı, pek çok heyecanlı sahnesi olan bir TV dizisinin tek bir bölümü olarak düşünebilirsiniz. Bir maceralar dizisi ise o dizinin tüm sezonları demektir: Birbirine bağlı maceralar dizisi ve anlatımı başından sonuna takip eden, kalıcı bir maceracılar grubu.

Maceranın Üç Sütunu

Maceracılar, onları oynayan oyuncularının aklına gelen her şeyi yapabilir veya yapmayı deneyebilir. Ama faaliyetlerini üç kategoride toplamanın ve bunları anlatmanın büyük faydası olacaktır. Bunlar keşif, sosyal etkileşim ve savaştır.

Keşif hem maceracıların içinde bulundukları dünyadaki yolculuklarını hem de dikkatlerini vermeleri gereken çeşitli nesneler ve durumlarla etkileşime girmelerini içermektedir. Keşif, oyuncuların, karakterlerinin ne yapacağını ZE'ye anlatmaları ve karşılık olarak ZE'nin de sonuçta başlarına ne geldiğini onlara anlatmasından oluşur. Daha büyük ölçekte, bu durum, onların devasa bir ovadan bir gün boyunca geçmeleri veya yer altındaki mağaralarda bir saat boyunca ilerlemelerini de içerebilir. Daha küçük ölçekte ise bir karakterin, ne olacağını görmek için bir zindan odasındaki levyeyi çekmesi de olabilir.

Sosyal etkileşim maceracıların başkalarıyla (veya başka nesnelerle) konuşması demektir. Obot inine girmeyi sağlayacak gizli girişin nerede olduğunu esir edilen bir izciden öğrenmeye çalışmak; özgürlüğüne kavuşturulan bir mahkûmdan bilgi almaya çalışmak, bir ork kaptanından merhamet dilenmek veya çenesi düşük bir aynayı, uzaktaki bir konumu göstermeye ikna etmek gibi durumlardır.

7. ve 8. Kısımlardaki kurallar keşif ve sosyal etkileşim alanlarıyla ilgiliyken 3. Kısım sınıf özelliklerine ve 4. Kısım kişisel özelliklere odaklanmıştır.

Savaş, yani 9. Kısımın ana konusu, karakterlerin ve diğer yaratıkların silahlarını kullanması, büyüler yapması, birbirlerine saldıracak konumlara geçmeleri vs. demektir. Bunların hepsi, ister tüm düşmanları öldürmekle, ister esir almakla veya kaçmaya zorlamakla olsun rakiplerini ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Savaş, Z&E oturumunun en yapılandırılmış etmenidir. Çünkü herkesin herhangi bir eylemde bulunmak amacıyla bir sıraya dizildiği savaşta dost veya düşman herkes sırası geldiğinde bir şeyler yapmaya çalışır. Hararetli bir savaş esnasında bile halen bir maceracının, bir kalkan üzerinde merdivenlerden kaymasını, (gizemli bir kolu çekerek) ortaya çıkan yeni bir bölgeyi incelemesini ve düşmanlar, dostlar ve tarafsız olanlar da dâhil olmak üzere diğer yaratıklarla etkileşime geçmesini sağlayacak bolca fırsat bulunmaktadır.

Büyünün Harikaları

Çok az Z&E macerası, büyülü bir şey olmadan sona erer. İster yardımcı ister zararlı olsun, sihir bir maceracının hayatında sıklıkla karşısına çıkmaktadır ve 10. ile 11. kısımların odak noktasıdır.

ZİNDANLAR & EHDERHALAR dünyalarında, büyücülerle nadir karşılaşılır, onlar olağanüstü yetenekleri nedeniyle, insan kitlelerinden uzakta yaşarlar. Sıradan insanlar büyüye dair ipuçlarını günlük yaşamda sıklıkla görebilir ama bu genellikle küçüktür: Mesela fantastik bir canavar, bir duanın cevaplanması, koruması olarak canlandırılmış bir heykel kullanan büyücünün sokaklarda yürümesi gibi.

Maceracılar içinse büyü demek hayatta kalmak demektir. Ruhanilerin veya kutsamanların iyileştirme büyüsü olmadan maceracıların hayatta kalamayacağı açıktır. Ozanların ve ruhanilerin, ruhu canlandıran sihirli desteği olmadan, savaşçılar güçlü düşmanlar karşısında umutsuzluğa kapılabilir. Sihirbazların ve meşhinilerin saf sihir güçleri ve çeşitlilikleri olmaksızın, her tehdit aslında on katı daha güçlü demektir.

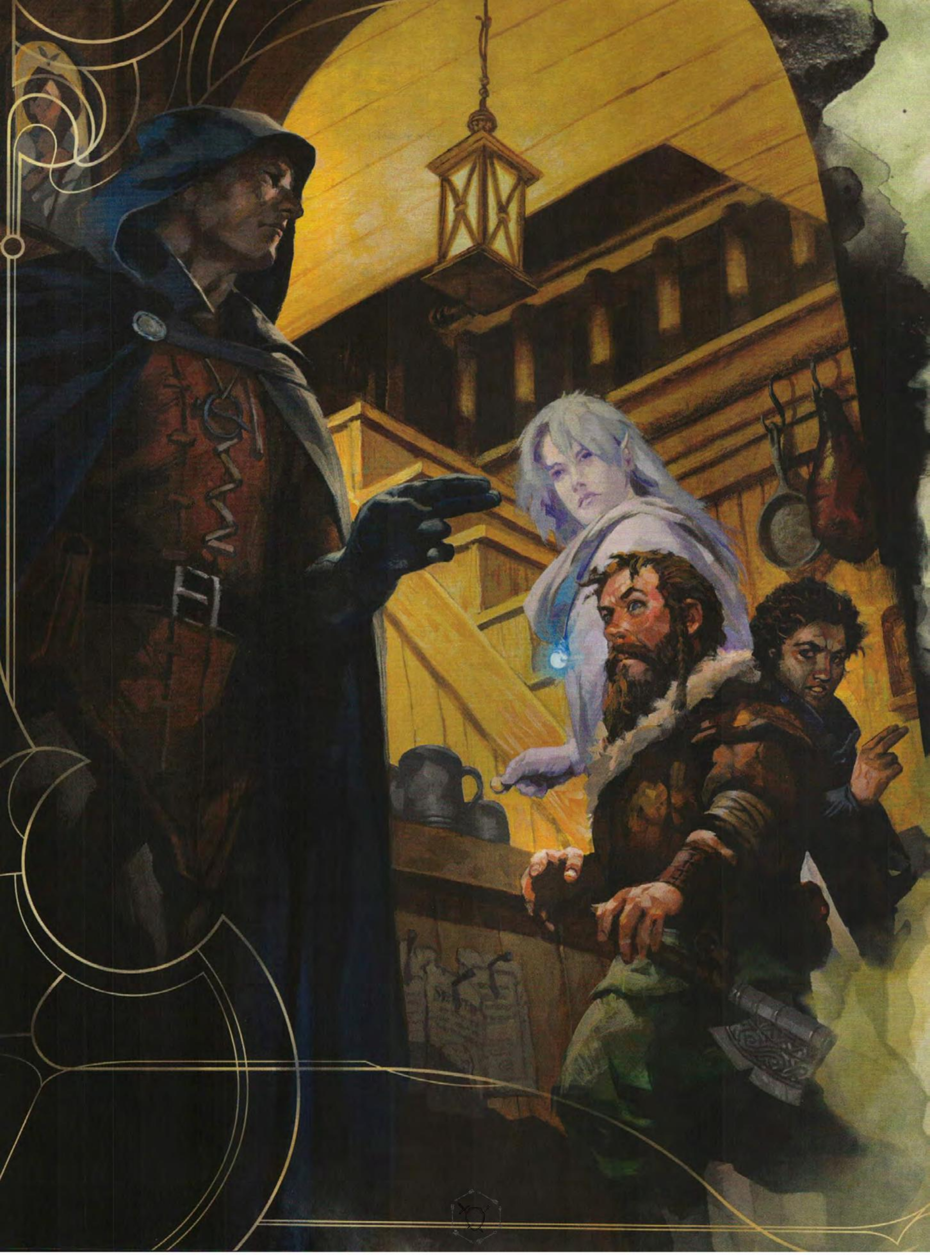
Bununla beraber sihir ve büyü aynı zamanda kötü adamların da en sevdiği araçlar arasındadır. Pek çok macera, kötü amaçlarına hizmet etmesi amacıyla deli gibi büyü kullanan büyücülerin entrikalarıyla ilerler. Denizin altında uykuya dalmış bir ilahı uyandırmayı amaçlayan bir tarikat lideri, yaşam güçlerini çalmak için gençleri kaçıran bir cadaloz, yaşamı taklit eden otomatonlardan kurulu bir ordu kurmak isteyen deli bir sihirbaz, yıkım ilahı olarak ortaya çıkmak amacıyla arkışlı bir ayine başlayan bir ejderha - bunların hepsi maceracıların yüz yüze kalacağı sihirli tehditlerden sadece birkaçıdır. Sihirli nesneler ve çeşitli tılsımlar şekliyle, kendi büyülerine sahip olan maceracılar mutlak surette başarılı olacaktır!



BÖLÜM 1

Bir Karakter Yaratmak





1. Kısım: Adım Adım Karakter



İNDANLAR & EJDERHALAR OYUNUNDA bir maceracıyı oynamak için atacağın ilk adım, kendi karakterini hayal etmek ve yaratmak olacaktır. Karakterin, oyun puanlarının, onu diğer insanlardan ayıran özelliklerinin (arka planın) ve hayal gücünün bir birleşimidir. Bir ırk (mesela insan veya buçukluk) ve bir sınıf (mesela bir savaşçı veya bir sihirbaz) seçersin. Ayrıca karakterinin kişiliğini, görünüşünü ve hikâyesini yani arka planını da yaratırsın. Tamamlandığında, karakterin, oyundaki temsilcin olarak hizmet eder, yani ZİNDANLAR & EJDERHALAR dünyasındaki avatarın.

Aşağıda yer alan 1. Adım'a geçmeden önce ne tür bir maceracıyı oynamak istediğini biraz düşün. Cesur bir savaşçı, sinsi bir serseri, gayretli bir ruhani veya gösterişli bir sihirbaz olabilirsin. Belki de çok daha sıra dışı bir karakter ilgini çekebilir. Mesela yakın dövüşü seven, kaslı bir serseri veya düşmanlarını uzaktan avlayan bir keskin nişancı. Cüceleri veya elfleri barındıran fantezi hikâyelerini sever misin? Bu ırklardan birine ait bir karakter yapmayı dene. Karakterinin, masadaki en çetin maceracı olmasını ister misin? Barbar veya kutsaman gibi bir sınıfı düşün. Nereden başlayacağına dair bir fikrin yoksa bu kitaptaki resimlere bakmayı dene ve ilgini hangisinin daha çok çektiğini öğren.

Aklında bir karakter belirledikten sonra oynamak istediğin karatkeri yansıtan kararlar vererek aşağıdaki adımları takip et. Karakterine dair düşüncelerin attığın her adımda gelişebilir, değişebilir. Önemli olan, oynamak için heyecan duyduğun bir karakterle masaya oturmaktır.

Bu kısım boyunca, karakterini takip etmek için kullandığın araca **karakter sayfası** diyeceğiz. Bu, (bu kitabın arkasındaki gibi) resmi bir karakter sayfası veya bir tür dijital takip aleti veya bir parça kâğıt olabilir. Resmi Z&E karakter sayfası, hangi bilgilere ihtiyaç duyacağını ve bunları oyun esnasında nasıl kullanacağını öğreninceye kadar kullanılacak iyi bir araçtır.

Bruenor'u Yapmak

Burada anlatılacak ve örnek bir karakter yaratmak için atılacak her adım, Bob adındaki oyuncunun Bruenor adındaki cüce karakterini oluşturma örneği üzerinden ilerleyecektir.

1. Bir Irk Seç

Her karakter bir ırka, yani Z&E dünyasının pek çok akıllı, insanımsı türlerinden birine aittir. En sık kullanılan oyuncu karakteri ırkları cüceler, elfler, buçukluklar ve insanlardır. Bazı ırkların **altırkları** da vardır. Mesela dağ cüceleri veya orman elfleri gibi. 2. Kısım bu ırklar ve ejderdoğan, yercüler, yarı-elfler, yarı-orklar ve terenkelüler gibi çok yaygın olmayan ırklara dair bilgiler içermektedir.

Seçtiğin ırk, görünüşe ek olarak kültür ve soyaçekimden gelen doğal yetenekler aracılığıyla karakterinin kimliğine önemli şekilde etki etmektedir. Karakterinin ırkı belirli ırksal özellikler vermektedir. Mesela özel duyular, belirli silahlar veya aletlerde yetkinlik, bir veya birden fazla yetenekte yetkinlik veya küçük sihirleri yapma yeteneği gibi. Bu özellikler bazen belirli sınıfların kabiliyetleriyle iç içe geçer (2. adıma bak).

Örneğin hafifayak buçukluklarından olağanüstü becerikli serseriler olurken yüksek elfler de aralarından güçlü sihirbazlar çıkarmaya meyillidir. Bazen belirli bir cinsin tam karşıtını oynamak da eğlencelidir. Mesela yarı-ork kutsamanlar ve dağ cücesi sihirbazlar olağandışı ama mutlak surette unutulmayacak karakterler olacaktır.

Seçtiğin ırk, 3. adımda belirleyeceğin bir veya birden fazla yetenek puanını da arttıracaktır. Bu artırışları kaydet ve daha sonra uygulamayı unutma.

Irkından kaynaklanan özellikleri karakter sayfana yaz. Başlangıç dillerini ve hareket hızını da kaydettiğinden emin ol.

Bruenor'u Yapmak, Adım 1

Bob, karakterini yapmak için masanın başına oturuyor. Huysuz ve aksi bir dağ cücesinin, oynamak istediği karaktere uygun düşeceğine karar veriyor. Cücelerin tüm ırksal özelliklerini karakter sayfasına yazıyor. Bunlara hareket hızının 12 metre ve bildiği dillerin de Ortak Lisan ile Cücece olması da dâhil.

2. Bir Sınıf Seç

Her maceracı bir sınıfın üyesindir. Sınıf, bir karakterin uğraşısını, hangi özel yeteneklere sahip olduğunu ve bir zindanı keşfederken, canavarlarla savaşırken ya da gergin bir müzakereye girişirken büyük ihtimalle hangi taktikleri kullanacağını genel olarak tanımlar. Karakter sınıfları 3. Kısımda anlatılmaktadır.

Karakterin seçeceğin sınıf sayesinde bir takım kazanımlara sahip olacaktır. Bu kazanımların pek çoğu **sınıf özellikleri**dir. Yani (büyü yapma becerisi de dâhil olmak üzere) seni diğer sınıf üyelerinden ayıracak kabiliyetler. Ayrıca bir takım **yekinlikler** de elde edersin: zırh, silahlar, yetenekler, kurtulma kontrolleri ve bazen de aletler. Yetkinliklerin, belirli silahları kullanmaktan, ikna edici bir yalan söylemeye kadar karakterinin özellikle iyi yaptığı şeylerin pek çoğunu tanımlar.

Sınıfının 1. Seviyede sana verdiği tüm özellikleri karakter sayfana yazmayı unutma.

Seviye

Genel olarak bir karakter oyuna 1. Seviyede başlar. Maceralara atılarak ve **deneyim puanları** (DP) kazanarak daha yukarı seviyelere ilerler. Bir 1. Seviye karakter macera dünyasında deneyimsizdir. Buna rağmen bir asker veya korsan olduğu için daha önce çeşitli tehlikelerle yüz yüze kalmış olabilir.

1. Seviyede başlamak, karakterinin macera hayatına atıldığına işaret eder. Eğer oyuna zaten aşinaysan ya da mevcut bir Z&E macerasına katılıyorsan, ZE'n, karakterinin hâlihazırda birkaç ölümcül maceradan sağ kurtulduğunu varsayarak daha yüksek bir seviyede başlamana karar verebilir.

HIZLI YAPIM

3. Kısımdaki her bir sınıf tanımlamasında, en yüksek yetenek puanlarını nasıl kullanman gerektiği, o sınıfa uygun bir arka plan ve başlangıç büyülerini de içeren, bir karakteri hızlıca yapmayı öneren ufak bir bölüm vardır.



Seviyeni karakter kâğıdına yaz. Eğer daha yüksek bir seviyede başlıyorsan, sınıfının 1. Seviye sonrası verdiği ek etmenleri de kaydetmeyi unutma. Deneyim puanlarını da mutlaka yaz. 1. Seviye bir karakterin 0 DP'si vardır. Daha yüksek seviyeli bir karakter, genel olarak o seviyede bulunmasını sağlayacak en az DP ile başlar (bu bölümdeki "1. Seviyeden Sonrası" başlığına bak).

Can Puanları Ve Can Zarları

Karakterinin can puanı, karakterinin savaşta ve diğer tehlikeli durumlarda ne kadar dayanıklı olduğunu gösterir. Can puanların (Can Puan Zarları'nın kısası olan) Can Zarların tarafından belirlenir.

Yetenek Puanı Özeti

Güç

Ölçer: Doğal Atletizm, Beden Gücü
Önemlidir: Barbar, Savaşçı, Kutsaman
Irksal Artırışlar:

Dağ Cücesi (+2)	Yarı-Ork (+2)
Ejderdoğan (+2)	İnsan (+1)

Çeviklik

Ölçer: Fiziksel Atiklik, Refleksler, Denge, Duruş
Önemlidir: Keşiş, Kolcu, Serseri
Irksal Artırışlar:

Elf (+2)	Orman Yercüsü (+1)
Buçukluk (+2)	İnsan (+1)

Bünye

Ölçer: Sağlık, Dayanıklık, Yaşam Gücü
Önemlidir: Herkes için
Irksal Artırışlar:

Cüce (+2)	Yarı-Ork (+1)
Tıknaz Buçukluk (+1)	İnsan (+1)
Kaya Yercüsü (+1)	

Zekâ

Ölçer: Zihinsel Uyanıklık, Bilgi Hatırlama, Analitik Beceriler
Önemlidir: Sihirbaz
Irksal Artırışlar:

Yüksek Elf (+1)	Terenkelü (+1)
Yercü (+2)	İnsan (+1)

Bilgelik

Ölçer: Farkındalık, İç Görü, Sezgi
Önemlidir: Keşiş, Meşhini
Irksal Artırışlar:

Tepe Cücesi (+1)	İnsan (+1)
Orman Elfi (+1)	

Karizma

Ölçer: Güven, Konuşma Sanatı, Liderlik
Önemlidir: Ozan, Büyücü, Cadı
Irksal Artırışlar:

Yarı-Elf (+2)	Ejderdoğan (+1)
Kara Elf (+1)	İnsan (+1)
Hafifayak Buçuklukları (+1)	Terenkelü (+2)

1. seviyede karakterinin 1 Can Zarı vardır ve zar türü, sınıfın tarafından belirlenir. Sınıf tanımında da belirtildiği üzere, o zarın verebileceği en yüksek puana (zarın üstündeki en yüksek sayıya yani z6 için 6, z8 için 8 vs.) eşit can puanıyla oyuna başlarsın. (Zarın puanına 3. adımda belirleyeceğin Bünye tamlayıcısını da eklersin.) Buna **en yüksek can puanı** (ayrıca **can puan üst sınırı**) denir.

Karakterinin can puanlarını karakter sayfana yaz. Ayrıca karakterinin kullanacağı Can Zarı türünü ve kaç tane Can Zarın olduğunu da yazmayı unutma. Dinlendikten sonra kaybettiğin can puanlarını kazanmak için Can Zarlarını kullanabilirsin (8. Kısımdaki "Dinlenme" başlığına bak).

Yetkinlik Bonusu

Sınıf tanımında bulunan tablo, yetkinlik bonusunu göstermektedir ki 1. Seviye bir karakter için bu +2'dir. Yetkinlik bonusu, karakter sayfana kaydedeceğin sayıların pek çoğuna eklenmektedir:

- Yetkin olduğun silahlarla saldırırken saldırı kontrollerine
- Yaptığın büyüleri kullanırken saldırı kontrollerine
- Yetkin olduğun becerileri kullanırken yapılan yetenek kontrollerine
- Yetkin olduğun aletleri kullanırken yapılan yetenek kontrollerine
- Yetkin olduğun kurtulma kontrollerine
- Yaptığın büyünün Güçlük Seviyesi (GS) kurtulma kontrollerine (her büyü sınıfında ayrıca açıklanmaktadır)

Sınıfın, silah yetkinliklerini, kurtulma kontrolü yetkinliklerini ve bazı beceri ile alet yetkinliklerini belirlemektedir. (Beceriler 7. Kısımda, aletler 5. Kısımda açıklanmıştır.) Arka planın sana çeşitli beceriler ve alet yetkinlikleri verirken, bazı ırklar, bazı alanlarda seni daha yetkin yapmaktadır. Tüm bu yetkinlikleri ve yetkinlik bonuslarını karakter sayfana yazdığından emin ol.

Yetkinlik bonusun tek bir zar atışına veya başka bir sayıya, bir defadan fazla eklenemez. Ara sıra yetkinlik bonusun, sen onu uygulamadan önce değişebilir (mesela ikiye katlanabilir ya da ikiye bölünebilir). Eğer yetkinlik bonusunun aynı zar atışına birden fazla uygulanmasını ya da birden fazla çarpılmasını gerektiren bir durum ortaya çıkarsa, yapılması gereken onu sadece bir defa eklemek ya da bir defa çarpmak ya da bir defa bölmektir. Yani birden fazla kullanmamak gerekir.

Bruenor'u Yapmak, Adım 2

Bob, Bruenor'u, düşmana elindeki bir baltayı savurarak saldırırken ve miğferindeki bir boynuzu kırık olarak hayal ediyor. Bruenor'un sınıfını bir savaşçı yapıyor ve savaşçı sınıfının yetkinlikleriyle 1. Seviye sınıf özelliklerini karakter sayfasına yazıyor.

1. Seviye bir savaşçı olarak Bruenor'un bir Can Zarı -bir z10- var. Dolayısıyla maceracılık hayatına 10 + Bünye tamlayıcısına eşit Can Puanıyla başlıyor. Bob bunları yazıyor ve Bruenor'un Bünye puanına karar verdikten sonra elde ettiği son sayıyı yazıyor (Bkz. Adım 3). Bob 1. Seviye bir karakter için +2 olan yetkinlik bonusunu da kaydetmeyi ihmal etmiyor.

3. Yetenek Puanlarını Belirle

Karakterinin oyunda yapacağı hemen her şey altı yetenek puanıyla belirlenir: **Güç, Çeviklik, Bünye, Zekâ, Bilgelik** ve **Karizma.** Her yeteneğin bir puanı vardır ki bunları da karakter sayfana yazarsın.

Altı yetenek ve onların oyunda nasıl kullanılacağı 7. Kısımda anlatılmıştır. Yetenek Puanı Özeti tablosu hangi yetenekle



hangi özelliklerin belirlendiğini, hangi ırkların hangi yetenekleri arttırdığını ve hangi sınıfların özellikle hangi yeteneği dikkate alması gerektiğini özet olarak göstermiştir.

Karakterinin altı **yetenek puanını** gelişigüzel belirlersin. Yani şöyle: dört tane z6'yı atar en yüksek üç tanesinin toplamını bir kâğıda yazarsın. Bunu beş defa daha yaparsın, böylece elinde altı sayı olur. Eğer zaman harcamak istemezsen veya sayıları gelişigüzel belirleme fikri hoşuna gitmiyorsa, şu sayıları kullanabilirsin: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Şimdi bu altı sayıyı al ve Güç, Çeviklik, Bünye, Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını belirlemek için karakterinin ilgili olan altı yetenek bölümüne yaz. Bunun ardından, ırk seçiminden kaynaklanan yetenek puanlarına yönelik değişimleri de yapmayı unutma.

Yetenek puanlarını belirledikten sonra, Yetenek Puanları ve Tamlayıcıları tablosunu kullanarak yetenek tamlayıcılarını belirle. Tabloyu kullanmadan herhangi bir yetenek tamlayıcısını belirlemek için yetenek puanından 10 çıkar ve sonucu 2'ye böl (küsuratı aşağı yuvarla). Tamlayıcıyı ilgili puanın yanına yaz.

Bruenor'u Yapmak, Adım 3

Bob, Bruenor'un yetenekleri için standart puanları (15, 14, 13, 12, 10, 8) kullanmaya karar veriyor. Bir savaşçı olduğu için en yüksek puanı, yani 15'i, Güç'e yazıyor. Diğer en yüksek puanı, yani 14'ü, Bünye'ye yazıyor. Bruenor küstah ve aceleci bir cüce olabilir ama Bob, cücesinin yaşlı, bilge ve iyi bir lider olmasını istiyor. Dolayısıyla Bilgelik ve Karizma'ya da iyi puanlar veriyor. Irksal artırışları da ekledikten sonra (ki böylece Bruenor'un Bünye'si 2 ve Gücü de 2 puan artıyor), Bruenor'un yetenek puanları ve tamlayıcıları şu hale geliyor: Güç 17 (+3), Çeviklik 10 (+0), Bünye 16 (+3), Zekâ 8 (-1), Bilgelik 13 (+1) ve Karizma 12 (+1).

Bob, Bruenor'un son can puanını da yazıyor: 10 + Bünye tamlayıcısı olan 3. Yani toplam 13 can puanı.

Ayrıt (Alternatif) Yetenek Puanlarını Özelleştirmek

Zindan Efendi'nin seçmesi ve izin vermesiyle, yetenek puanlarını belirlerken bu alternatifi kullanabilirsin. Burada tanımlamam yöntem, birbirinden ayrı olarak seçeceğin yetenek puanlarına sahip bir karakter yapmana imkân verecektir.

Yetenek puanlarına harcayacağın 27 puanın var. Her bir puanın bedeli Yetenek Puanı Bedel tablosunda görünüyor. Örneğin 14 puanın bedeli 7. Bu yöntemi kullanarak ırksal artırışları uygulamadan önce edebileceğin en yüksek yetenek puanı 15 olacaktır. Ayrıca 8'den aşağı bir puan da elde edemezsin.

Yetenek puanlarını bu şekilde belirleme yöntemi üç yüksek üç düşük sayı oluşturmana imkân vermektedir (15, 15, 15, 8, 8, 8).

Yetenek Puanı Puan Bedeli

Puan	Bedel	Puan	Bedel
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Yetenek Puanları ve Tamlayıcılar

Puan	Tamlayıcı	Puan	Tamlayıcı
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4
4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Ortalamanın üzerinde veya birbirine neredeyse eşit (13, 13, 13, 12, 12, 12) veya bu sınırlar arasında herhangi bir sayı seti elde edersin.

4. Karakterini Anlat

Karakterinin temel oyun özelliklerini bildikten sonra, sıra onu ete kemiğe büründürmeye gelmiştir. Karakterinin bir isme ihtiyacı vardır. Nasıl göründüğünü ve genel olarak nasıl bir kişiliğe sahip olduğunu düşünmek için kendine birkaç dakika zaman ayır.

4. Kısımdaki bilgileri kullanarak karakterinin fiziksel görünüşünü ve kişisel özelliklerini belirleyebilirsin. Karakterinin **bakış açısını** (karar almada kullandığı ahlaki pusula) ve **ilkelerini** seç. 4. Kısım **bağ** denilen, karakterinin en değer verdiği şeyler veya kimseleri ve **kusur** denilen, ona bir gün zarar verebilecek şeyleri veya kimseleri belirlemende yardımcı olabilir.

Karakterinin arka planı onun nereden geldiğini, asıl mesleğini ve karakterinin Z&E dünyasındaki yerini anlatır. Zindan Efendi'n


Bruenor

4. Kısımda bahsedilenlerden farklı bir arka plan önerebilir ve karakterine daha uyan bir arka plan oluşturmak için yardımcı olabilir.

Bir arka plan, karakterine bir arka plan özelliği (genel bir fayda) ve iki beceride yetkinlik verir. Ayrıca fazladan dil öğrenmeni veya belirli aletlerde yetkin olmanı sağlayabilir. Karakter sayfana, geliştirdiğin diğer kişisel bilgilerle beraber bu bilgileri de yazmayı unutma.

Karakterinin Yetenekleri

Karakterinin nasıl göründüğüne ve kişiliğinin nasıl olduğuna karar verirken yetenek puanlarını ve ırkını dikkate almayı unutma. Zekâsı düşük ama Güçlü bir karakter, Gücü az ama Zeki bir karakterden çok farklı düşünecek ve çok farklı hareket edecektir.

Örneğin, Güç puanı yüksek bir karakter iri yarı veya atletik vücuda sahip biri anlamına gelirken düşük Güç puanına sahip olan birisi cılız veya tombul görünebilir.

Çevikliği yüksek olan bir karakter muhtemelen kıvrak ve ince görünürken, düşük çevikliğe sahip bir karakter sıska ve garip veya yavaş, ağır ve kalın parmaklı olabilir.

Yüksek Bünyeli birisi genellikle sağlıklı, parlak gözlü ve enerjik olacaktır. Düşük bünyeli biriyse kırılgan ve hasta gibi görünecektir.

Yüksek zekâya sahip birisi son derece sorgulayıcı ve çalışkan, düşük zekâya sahip birisi de saf ve detayları kolay unutan birisi demektir.

Yüksek bilgeliğe sahip birisi sağduyulu, empatik ve neler olup bittiğine dair daha uyanıkken, düşük bilgeliğe sahip birisi dalgın, gözü pek veya ihmalkâr olabilir.

Yüksek karizmaya sahip biri etrafına güven saçar ki bu genellikle vakur veya göz korkutucu olabilir. Düşük karizmaya sahip birisi, etrafındakileri sinirlendiren, anlaşılmaz veya ürkek olacaktır.

Bruenor'u Yapmak, Adım 4

Bob, Bruenor'a ait bazı temel bilgileri yazıyor: Adı, cinsiyeti (erkek), boyu ve ağırlığı ve bakış açısı (adil iyi). Yüksek Gücü ve Bünyesi onun sağlıklı, atletik bir bedene sahip olduğuna, düşük Zekâsı da biraz unutkan olduğuna işaret ediyor.

Bob, Bruenor'un soylu bir aileden geldiğine ama Bruenor daha çok gençken, klanının bir nedenden ötürü anavatanından kovulduğuna karar veriyor. Bruenor, büyürken Buzyeli Vadisi'nin merkezden uzak kasabalarında demirci olarak çalıştı. Ama onun destansı bir kaderi var: Anavatanını yeniden elde etme. Dolayısıyla Bob, cücesi için halk kahramanı arka planını seçiyor. Bu arka planın ona verdiği yetkinlikleri ve özellikleri de yazmayı unutmuyor.

Bruenor'un kişiliği hakkında Bob'un aklında gayet açık bir resim var. Bundan dolayı halk kahramanı arka planında tavsiye edilen kişilik özelliklerini kullanmıyor. Bunun yerine Bruenor'un, arkadaşlarını ve müttefiklerini son derece seven, önemseyen, duyarlı ama bu yufka yüreğini, huysuz, aksi cüce görüntüsünün arkasına sakladığını düşünüyor. Buna ek olarak önerilen arka plan listesinden onun için adalet ilkesini seçiyor ve Bruenor'un hiç kimsenin adaletin üzerinde olmadığına inandığını sayfasına yazıyor.

Tüm bunlara bakınca, Bruenor'un bağı gayet açık: Bir gün, anavatanı olan Mithril Salonları'nı, cüceleri oradan kovan gölge ejderhanın pençesinden kurtarmayı arzuluyor. Kusuru ise önemseyen, duyarlı doğasından geliyor - öksüzler, yetimler ve hayatta yolunu kaybetmiş kimseler için kalbinde yumuşak bir yer var. Bu da bazen tam tersinin gerekli olduğu durumlarda, onu merhamet göstermeye itiyor.

5. Ekipman Seç

Sınıfın ve **arka planın,** karakterinin başlangıç ekipmanlarını belirleyecektir ki bunun içinde silahlar, zırhlar ve maceralarda kullanılan diğer başka alet-edevat vardır. Bu ekipmanları karakter sayfana yazmayı unutma. Bu tür nesnelerin hepsi 5. Kısımda anlatılacaktır.

Sınıfın ve arka planın tarafından sana verilenleri kabul etmek yerine, başlangıç ekipmanlarını satın almayı da tercih edebilirsin. 5. Kısımda gösterildiği üzere sınıfına bağlı olarak elinde bulunacak belirli bir miktar **altın paran** (ap) var. Ne kadar oldukları da dahil olmak üzere gayet geniş bir ekipman listesi o bölümde bulunmaktadır. Eğer istersen, herhangi bir ücret ödemeksizin bir tane değersiz süs eşyası (incik boncuk) edinebilirsin.

Güç puanın, taşıyabileceğin nesnelerin sayısına bir sınır getirmektedir. Toplam ağırlığı (kilogram olarak) Güç puanının 8 katını geçmeyecek şekilde satın almaya dikkat et. 7. Kısımda, taşıma sınırı hakkında daha çok bilgi bulunmaktadır.

Zırh Seviyesi

Zırh Seviyen (ZS), karakterinin savaşta ne kadar iyi korunduğunu göstermektedir. ZS'ne etki eden şeyler giydiğin zırh, taşıdığın kalkan ve Çeviklik tamlayıcındır. Bununla beraber her karakter zırh giymez veya kalkan taşımaz.

Bir zırh veya kalkan olmaksızın, karakterinin ZS'si Çeviklik tamlayıcısı +10'dur. Eğer karakterin zırh giyiyorsa, bir kalkan taşıyorsa veya her ikisine birden sahipse, ZS'ni 5. Kısımdaki kurallara göre hesaplaman gerekmektedir. ZS'ni karakter sayfana yazmayı unutma.

Karakterinin zırh giymek ve kalkan taşımak için yetkin olmaya ihtiyacı vardır ve bunlar da karakterinin sınıfı tarafından belirlenir. 5. Kısımda da açıklandığı üzere, gerekli yetkinliğe sahip olmadan bir zırh giymen veya kalkan taşıman bazı olumsuz etkiler yaratır.

Bazı büyüler ve sınıf özellikleri, ZS'ni hesaplama konusunda farklı bir yol ortaya çıkartır. Eğer çeşitli niteliklerin, ZS'ni hesaplamak için birden fazla yol sunuyorsa, bunlardan sadece birini seçmen gerekir.

Silahlar

Karakterinin kullandığı her silah için bu silahla saldırı yaptığında ve düşmana vurduğunda verdiğin zarar için gerekli tamlayıcıyı kullan.

Bir silahla saldırdığında ilk olarak z20 atar, gelen sayıya yetkinlik bonusunu (sadece yetkin olduğun silahla saldırırken) ve uygun yetenek tamlayıcısını eklersin.

- **Yakın dövüşte kullanılan silahlarla** (kılıç, balta, hançer vs.) yapılan saldırılarda, saldırmak ve zarar vermek için Güç tamlayıcısını kullan. Meç (uzun ince kılıç) gibi ustalık niteliğine sahip bir silahta, bunun yerine Çeviklik tamlayıcısını kullanabilirsin.
- **Belirli bir mesafeden kullanılan silahlarla** (ok ve yay, arbalet vs.) yapılan saldırılarda, saldırmak ve zarar vermek için Çeviklik tamlayıcısını kullan. El baltası gibi fırlatma niteliğine sahip sahip bir yakın dövüş silahında bunun yerine Güç tamlayıcısını kullanabilirsin.



BRUENOR'U YAPMAK, ADIM 5

Bob, savaşçı sınıfından ve halk kahramanı arka planından gelen başlangıç ekipmanlarını karakter sayfasına yazıyor. Başlangıç ekipmanları arasında bir zincir zırh ve kalkan da var ki bu Bruenor'un Zırh Seviyesini 18 yapıyor.

Bruenor'un silahlarına gelince... Bob bir savaş baltası ve iki el baltası seçiyor. Savaş baltası onun ana silahı. Dolayısıyla Bruenor saldırmak ve zarar vermek için Güç tamlayıcısını kullanacak. Saldırı bonusu, Güç tamlayıcısına (+3) yetkinlik bonusunun (+2) eklenmesidir ki bu da +5 demek. Savaş baltası 1z8 kesici zarar veriyor ve Bruenor, düşmana vurmayı başardığında (isabet), buna Güç tamlayıcısını ekliyor ki bu da toplamda 1z8+3 kesme zararı demek. Bir el baltası fırlatırken Bruenor aynı saldırı bonusuna sahip (el baltaları, fırlatıldıklarında, saldırı ve zarar için Güç kullanır) ve bu silah da düşmana isabet ettiğinde 1z6+3 kesici zarar veriyor.

6. HEPSİNİ BİR ARAYA GETİR

Z&E karakterlerinin büyük bir kısmı tek başına bulunmaz. Her karakterin bir **grup** içinde belirli bir rolü vardır. Bir grup da ortak bir amaç için bir araya gelen maceracılardan oluşur. Takım oyunu ve işbirliği, grubun ZİNDANLAR & EJDERHALAR dünyalarındaki pek çok tehlikeden sağ kurtulma şansını muazzam derecede arttırmaktadır. Aynı oyunu oynadığın arkadaşlarınla ve ZE'nle konuşarak, karakterinin diğer karakterleri tanıyıp tanımadığını, nasıl tanıştıklarını ve ne tür maceralara bulaşacaklarına karar ver.

BİRİNCİ SEVİYEDEN SONRASI

Karakterin maceralara çıktıkça ve mücadeleleri aştıkça, deneyim puanıyla temsil edilen deneyim kazanır. Belirli bir deneyim puanı toplamına ulaşan karakter, başka kabiliyetler edinir. Bu ilerlemeye **seviye atlama** denir.

Karakterin bir seviye atladığında, sınıf tanımında da belirtildiği üzere o sınıf, karakterine ek özellikler kazandırır. Bu özelliklerin bazıları, ya iki ayrı puanı 1'er puan ya da tek bir puanı 2 puan olmak üzere, yetenek puanlarını arttırmana olanak tanır. Bir yetenek puanını 20'nin üzerine çıkartamazsın. Buna ek olarak her karakterin yetkinlik bonusu da belirli seviyelere gelindiğinde artmaktadır.

Her bir seviye atladığında fazladan bir Can Zarı kazanırsın. Bu zarı at, Bünye tamlayıcını zar sonucuna ekle ve toplam sayıyı en yüksek can puanı sayına ekle (en az 1). Alternatif olarak sınıf bilgilerinde yazan belirli, ortalama değeri de kullanabilirsin ki bu da zar atımının ortalamasıdır (küsuratın yukarı yuvarlanmış hali).

Bünye tamlayıcın 1 arttığında, en yüksek can puanın da kazandığın her seviye için 1 artmaktadır. Örneğin, Bruenor bir savaşçı olarak 8. Seviyeye ulaştığında Bünye puanı 17'den 18'e çıkar. Bu da Bünye tamlayıcısının +3'ten +4'e yükselmesi demektir. Böyle olunca en yüksek can puanı 8 artmış olur.

Karakter İlerleme tablosu 1. Seviyeden 20. Seviyeye kadar ilerlemekte ihtiyaç duyulacak DP toplamlarını ve o seviyedeki bir karakterin yetkinlik bonusunu göstermektedir. Her bir seviyede neler kazandığını görmek için karakterinin sınıf tanımlamasındaki bilgilere bakmayı ihmal etme.

OYUNUN AŞAMALARI

Karakter İlerleme Tablosundaki renk blokları oyundaki dört aşamayı göstermektedir. Bu aşamalara ait özel kurallar yoktur. Bunlar sadece karakterler seviye atladıkça oyundaki değişimleri genel olarak göstermeye yarar.

İlk aşamada (1-4 arası seviyeler) karakterler aslında acemi birer maceracıdır. Seviyeleri yükseldikçe sınıf özelliklerine renk katan büyük seçimler de dâhil olmak üzere (Mesela bir sihirbazın Arkışlı Gelenek veya bir savaşçının Dövüş Ustası) belirli bir sınıfın üyeleri olarak onları tanımlayan özellikleri öğrenmektedirler. Karşılaştıkları tehditler nispeten küçüktür, sıklıkla çiftlik veya köylerde yaşayanların başını ağrıtan cinstendir.

İkinci Aşamada (5-10 arası seviyeler) karakterler kendilerini bulur. Büyü yapma özelliğine sahip karakterlerin pek çoğu bu aşamada 3. seviye büyüleri kullanma hakkı kazanır; *ateş topu* ve *şimşek* gibi büyülerin de içinde bulunduğu yeni bir dünyaya adım atarlar. Bu aşamada, silah kullanan sınıfların pek çoğu da tek bir turda birden fazla saldırı yapma kabiliyetine erişir. Artık karakterler önemli kişiler haline gelir, şehirleri ve krallıkları tehdit eden tehlikelerle yüz yüze gelirler.

Üçüncü Aşamada (11-16 arası seviyeler) karakterler, onları sıradan insanların çok üzerine çıkaracak bir güç seviyesine gelmiştir ve başka maceracılar arasında da özel bir konuma sahiptirler. 11. Seviye'de büyü yapma kabiliyetine sahip olanlar 6. seviye büyülere erişir. Bunların bazıları karakterlerin daha önce elde etmeleri imkânsız olan türdendir. Diğer karakterler daha fazla saldırı yapmalarına ya da o saldırılarda daha etkili şeyler yapmalarına izin veren olanaklara kavuşur. Artık bu kudretli maceracılar, genellikle bölgeleri veya kıtaları tehdit eden tehlikelerin karşısına çıkar.

Dördüncü Aşamada (17-20 arası seviyeler) karakterler sınıf özelliklerinin zirvesine ulaşarak efsanevi birer kahraman (veya kötü adam) modeli haline gelirler. Maceralarında artık dünyanın kaderi veya çokluevrenin temel düzeni onların yapacaklarına bağlı hale gelir.

KARAKTER İLERLEME TABLOSU

Deneyim Puanı	Seviye	Yetkinlik Bonusu
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6





2. KISIM: IRKLAR


İNDANLAR & EJDERHALAR'ın sayısız dünyalarındaki herhangi bir şehre –Sudibi'ne, Gri Şahin dünyasının Özgür Şehri'ne veya esrarengiz Geçitler Şehri Mühür'e– yapılan ziyaret, insanın duyularına yapılan bir saldırı gibidir. Sayısız farklı lisandan ses, birbiriyle karışır. Onlarca farklı kültüre ait yemeklerden çıkan kokular, kalabalık sokaklar ve kötü temizlikle birbirine girer. Sayılamayacak kadar çok sayıda mimari tarzı gösteren binalar, içlerinde yaşayanların farklı kökenlerine işaret eder.

Ve yaşayanların kendileri –farklı boyutlarda, şekillerde, renklerde ve insanın başını döndürecek kadar birbirinden farklı tarzda ve renkte elbiseler giyen– pek çok farklı ırkı temsil eder. Küçük buçukluklar ve tıknaz cüceler, büyüleyici güzellikteki elflerle çeşitli insan grupları arasında bulunur.

Oldukça sıradan olan bu ırkların arasına gerçekten garip olan, dikkat çeken ırkların üyeleri de dağılmıştır: Bir tarafta, kalabalığı yararak ilerleyen, kocaman bir ejderdoğan, başka bir tarafta gözlerinde fesatlıkla etrafa bakınan, gölgelerde saklanan bir terenkelü. Bir grup yercü, içlerinden biri kendi başına hareket eden tahta bir oyuncağı harekete geçirirken hep beraber gülüyor. Anne ve babalarının her iki ırkına da tam olarak ait olmayan yarı-elfler ve yarı-orklar, insanlarla beraber yaşıyor ve çalışıyor. Ve uzak bir köşede, günışığından saklanan bir yalnız kurt var –onun türünden korkanların yaşadığı bir dünyada yolunu bulmaya çalışan, Karanlıkaltı dünyasının engin boşluklarından gelen bir kara elf.

BİR IRK SEÇMEK

İnsanlar, Z&E dünyalarında yaşayan ırklardan en sık karşılaşılanıdır. Ama cüceler, elfler, buçukluklar ve diğer sayısız başka fantastik türle beraber yaşar ve çalışırlar. Senin karakterin de bunlardan birine ait olacaktır.

Çokluevrenin zeki ırklarına ait bireylerin hepsi oyuncu tarafından kontrol edilen bir maceracı olmaya uygun değildir. Cüceler, elfler, buçukluklar ve insanlar klasik maceracı gruplarını sıklıkla oluşturanlar arasındadır. Ejderdoğanlar, yercüler, yarı-elfler, yarı-orklar ve terenkelülerden daha az maceracı çıkar. Elflerin bir altırkı olan kara elfler de aynı şekilde nadir görülür.

Irk seçimin, karakterinin çok sayıda farklı yönünü etkiler. Karakterinin macera kariyeri boyunca var olacak temel niteliklerini belirler. Bu kararı verirken, oynamak istediğin karakteri aklında tutmaya özen göster. Örneğin bir buçukluk, sinsi bir serseri için iyi seçimdir, bir cüceden güçlü bir savaşçı olur, bir elf gizemli bir büyü ustası olabilir.

Karakterinin ırkı sadece yetenek puanlarına ve kişisel özelliklerine etki etmez. Aynı zamanda karakterinin hikâyesini oluşturmak için çeşitli ipuçları da sağlar. Bu bölümde yer alan her ırkın tanımı, o ırka ait bir üyeyi oynamak için sana yardımcı olacak bilgileri de içermektedir. Bunlar arasında karakter, fiziksel görünüş, toplum özellikleri ve ırksal bakış açısı eğilimleri de bulunmaktadır. Bu detaylar, karakterini düşünürken sana yardımcı olacak önerilerdir. Ama maceracılar, üyesi bulundukları ırkların genel özelliklerinden büyük oranda farklılık da gösterebilir. Böyle bir durumda senin karakterinin neden farklı olduğunu düşünmen önemlidir. Çünkü bu, karakterinin arka planını ve kişiliğini de düşünmene yardımcı olur.

IRKSAL ÖZELLİKLER

Her ırkın tanımı içinde, o ırkın üyeleri arasında sık rastlanan ırksal özeller de bulunmaktadır. Aşağıdaki bilgiler pek çok ırk özelliklerinde karşına çıkacaktır.

YETENEK PUANI ARTIŞI

Her ırk, bir karakterin bir veya daha fazla yetenek puanını arttırır.

YAŞ

Yaş bilgisi, belirli bir ırka ait bir kişinin ne zaman yetişkin olduğunu ve tahmin edilen yaşam ömrü bilgisini gösterir. Bu bilgi, karakterinin, oyunun başında kaç yaşında olmasına karar vermene yardımcı olur. Karakterin için herhangi bir yaşı seçebilirsin ki bu da bazı yetenek puanlarını açıklayabilmene yardım eder. Örneğin, genç veya çok yaşlı bir karakteri oynuyorsan yaşın, karakterinin neden dikkat çekecek kadar düşük bir Güç veya Bünye puanına sahip olduğunu açıklamana yardımcı olur. Aynı şekilde ileri yaş da Zekâ ve Bilgelik puanının neden yüksek olduğunu açıklamaya yardımcı olur.

BAKIŞ AÇISI

Irkların çoğunun, bu başlık altında açıklanan, belirli bakış açılarına eğilimleri vardır. Bunlar oyuncu karakteri için bağlayıcı şeyler değildir. Ama örneğin, oynadığın cücenin neden adil bir cüce topluluğuna karşı gelerek kaotik bir cüce olduğunu göz önünde bulundurmak, karakterini daha iyi tanımlamana yardımcı olabilir.

BOYUT

Pek çok ırkın karakteri Orta boyuttadır. Bu boyut yaklaşık olarak 1,5 ile 2,5 metre arasında boy uzunluğuna sahip yaratıkları içermektedir. Daha az sayıda ırkın boyutu Küçük'tür (50 santimetre ile 1,5 metre arası). Bunlar, oyunun belirli kurallarının belirli boyutlara göre farklı işlediği anlamına gelmektedir. Bu kuralların en önemlisi, 6. Kısımda da açıklandığı üzere Küçük karakterlerin ağır silahları kullanmada sorun yaşamalarıdır.

HIZ

Hızın, yolculuk yaparken (8. Kısım) ve savaşırken (9. Kısım) ne kadar hızlı hareket edebileceğini göstermektedir.

DİLLER

Irkına bağlı olmak üzere karakterin belirli dilleri konuşabilir, okuyabilir ve yazabilir. 4. Kısım Z&E çokluevreninde en çok konuşulan dilleri listelemektedir.

ALTIRKLAR

Bazı ırkların altırkları vardır. Altırkların üyeleri, altırklarına özel olan niteliklere ek olarak ana ırk grubunun da niteliklerini taşır. Altırklar arasındaki ilişkiler ırktan ırka ve dünyadan dünyaya büyük değişiklik göstermektedir. Örneğin, Ejderha Mızrağı'ndaki dağ cüceleri ve tepe cüceleri bir arada ama aynı ulusun farklı klanları olarak yaşarken Unutulmuş Diyarlar'ın cüceleri birbirlerinden çok uzakta, ayrı krallıklarda ve birbirlerine, sırasıyla, kalkan cüceleri ve altın cüceleri demektedir.





Cüce

"Geciktin elf!" diyen tanıdık ve kaba bir ses geldi. Bruenor Savaşçekici, ağır canavarın elf arkadaşının üzerinde hareketsiz yattığı gerçeğini görmezden gelerek ölü düşmanının arkasına doğru yürüdü. Zaten yeterince rahatsız hissediyor olmasına rağmen cücenin uzun, sivri ve pek çok defa kırıldığı her halinden belli olan burnu ve tek tük griler düşmüş olsa da halen alev almış gibi görünen kızıl sakalı Drizzt için o an olabilecek en içten karşılamaydı. "Seni aramak için yollara düşünce, boynuna kadar belanın içine batmış bir halde bulacağımı biliyordum."

—R. A. Salvatore, *The Crystal Shard*
(Kristal Kırığı)

Eski ihtişamları göz kamaştıran krallıklar, dağların köklerine oyulmuş salonlar, derin madenlerde taşa vurulan kazma ve çekiçlerin yankılanan sesleri ve gürüldeyen ocakların parlak ışıkları, klan ve geleneğe kendini adamışlık ve obotlar ile orklara yönelik için için yanan bir nefret – işte bunlar, tüm cüceleri birbirine bağlar.

Kısa ve Sağlam

Cesur ve dayanıklı olan cüceler becerikli savaşçılar, madenciler ve taş ile metal işçileri olarak bilinmektedir. 2 metre uzunluğun oldukça altında bir boya sahip olsalar da cüceler o kadar tıknaz ve cüsselidirler ki onlardan neredeyse yarım metre daha uzun olan bir insanla aynı ağırlıktadırlar. Cesaretleri ve dayanıklılıkları da kolayca onlardan daha büyük olan halklarla eşdeğerdedir.

Cücelerin tenleri, tıpkı toprağın farklı tonları gibi koyu kahverengiden, kırmızımsı görünen daha soluk bir renk arasında değişmektedir. Uzun ama basit tarzlara sahip olan saçları genellikle siyah, gri veya kahverengidir. Gerçi daha soluk renge sahip cüceler genellikle kızıl olmaya yatkındır. Erkek cüceler sakallarına çok büyük önem verir ve onların bakımlarını özenle yaparlar.

Unutmaz, Affetmez

Cüceler 400 yıldan daha uzun bir süre yaşayabilir. Bu, çok yaşlı cücelerin hayatlarını çok başka bir dünyada geçirdikleri anlamına gelir. Örneğin, (Unutulmuş Diyarlar dünyasında bulunan) Felbarr Hisarı'nda yaşayan en yaşlı cücelerden bazıları bundan üç asır öncesini, orkların bu hisarı ele geçirdiğini ve cüceleri 250 yıl sürecek bir sürgüne gönderdiğini hatırlamaktadır. Bu uzun ömür cücelere, onlardan daha kısa yaşayan insanlar ve buçuklukların sahip olmadığı bir dünya görüşü kazandırmaktadır.

Cüceler, çok sevdikleri dağlar gibi sağlam ve dayanıklıdırlar. Yüzyılların aşındırıcı etkisine karşı metanetle ve çok az değişim göstererek direnirler. Dünyanın çok daha genç olduğu zamanlardaki en kadim kalelerin ve yerleşimlerinin kurulduğu zamanlardan bu yana takip ettikleri klanlarının geleneklerine saygı gösterir ve bunları hiç hafife almazlar. Bu geleneklerin bir kısmı, çalışırken gayret göstermek, beceriyle savaşmak ve demirci ocağına kendini adamak gibi cücelerin değer verdiği şeyleri savunan cücelerin ilahlarına kendini adamaktır.

Cüceler kararlı, sadık, sözlerinin eri ve inatçılık derecesine varan, verdikleri karardan dönmeyen yaratıklardır. Pek çok cücenin güçlü bir adalet duygusu vardır ve kendilerine yapılan yanlışları kolay kolay unutmazlar.





Bir cüceye yapılan yanlış tüm klana yapılmış demektir. Dolayısıyla bir cücenin intikam arayışı kolayca cüce klanları arasındaki anlaşmazlığa dönüşebilir.

Klanlar Ve Krallıklar

Cüce krallıkları, cücelerin elmas ve kıymetli metaller çıkartıp bunları harika eşyalara dönüştürdükleri dağların altında uzanmaktadır. Değerli metallerin ve iyi işlenmiş mücevheratın güzelliğini ve sanatkârlığını çok severler. Hatta bu durum bazı cücelerde açgözlülük derecesinde ileri olabilir. Dağlarında bulamadıkları her tür zenginliği ticaret aracılığıyla elde ederler. Teknelerden nefret ederler. Bundan dolayı girişimci insanlar ve buçukluklar, cücelerle olan ticaretlerini sıklıkla su yolları üzerinde gerçekleştirir. Diğer ırklardan güvenilir olanları cüce yerleşimlerinde hoş karşılanır. Yine de bazı bölgeler onların erişimine bile yasaktır.

Cüce topluluğunun başlıca birimi klandır ve cüceler sosyal mevkilere çok büyük saygı gösterir. Kendi krallıklarından çok uzaklarda yaşayan cüceler bile klan kimliklerini ve bağlantılarını canlı tutar, uzak akraba cücelerini tanır; yemin veya lanet ederken atalarının isimlerini kullanmayı ihmal etmez. Klansız olmak bir cücenin başına gelebilecek en kötü şeydir.

Başka yerlerde yaşayan cüceler genellikle bir sanat dalında çalışır, özellikle de silahçı, zırhçı ve kuyumcu olurlar. Bazıları paralı askerlik ve korumalık bile yapar ki cesaretleri ve sadakatleri dolayısıyla bu alanlarda oldukça arananlar arasındadırlar.

İlahlar, Altın Ve Klan

Macera hayatına atılan cüceler –belki kendisi için– hazine bulma tutkusuyla yola düşmüş olabilir ya da daha başka bir amacı vardır. Belki de sadece başkalarına yardım etmek için yola çıkmıştır. Başka cücelerse bir ilahın emri veya ilhamıyla tehlikeler göze almaya karar vermiş olabilir. Belki de cüce ilahlarının birine şeref kazandırmak arzusundadır. Klan ve atalar da önemli harekete geçme nedenleridir. Bir cüce, klanının kayıp onurunu geri kazandırmanın, klanının zarar gördüğü kadim bir düşmanlığın intikamını almanın ya da sürüldükten sonra klanda yerini yeniden kazanmanın yollarını arayabilir. Belki de kudretli bir atası tarafından kullanılan ama bundan yüzyıllar önce savaş alanında kaybolan bir baltayı da arıyor olabilir.

Güvenmekte Yavaş

Cüceler diğer ırklarla oldukça iyi geçinirler. Bir cüce deyişi "Bir tanıdık ve arkadaş arasındaki fark yaklaşık yüz yıldır," der ve biraz abartılı olsa da insan gibi kısa ömürlü ırklardan birine mensup birinin, cücelerin güvenini kazanmasının ne kadar zor olduğuna işaret etmektedir.

Elfler. "Elflere güvenmek akıllıca olmaz. Bir elfin ne yapacağı hiç belli olmaz, balyoz orkun kafasına iner inmez, kılıç çekmeye olduğu kadar şarkı söylemeye de meyillidirler. Uçarı ve hoppadırlar. Onlar hakkında aslında söylenecek iki şey vardır: Aralarında çok fazla demirci yoktur ama demirci olanların da işçilikleri gayet iyidir. Orklar ve obotlar dağlardan sel gibi geldiğinde, arkanı kollamak için bir elf iyi seçenektir. Bir cüce kadar iyi değildir, ama hiç değilse orklardan en az bizim kadar nefret ederler."

Buçukluklar. "Tabii, sevimli millettirler. Ama bana bir buçukluk kahramanı göster. Bir imparatorluk veya muzaffer bir ordu. Buçukluklar tarafından yapılmış muazzam bir hazine. Hiçbir şey. Onları ciddiye alabilir misin?"

İnsanlar. "İnsanı tanımak için zaman harcarsın ve onları gerçekten tanıdığını zannettiğinde ölüverirler. Eğer şanslıysan, elleri ve kalbi en az onun kadar iyi olan bir yakını vardır –bir kızı veya kızının kızı. İşte o zaman o insanı arkadaş olarak görebilirsin. Ve gitmelerini izlersin! İçlerinde bir alev tutuştu mu, ister bir ejderhanın hazinesi olsun ister bir kralın tahtı, onu mutlaka elde ederler. Sıklıkla başlarına bel açsa da bu tür bir kendini adamışlığı takdir etmekten başka ne yapabilirsin ki?"





Cüce İsimleri

Bir cücenin adı, geleneğe uygun olarak klan büyüğü tarafından konulur. Düzgün, beğenilen her cüce adı nesiller boyu tekrar tekrar kullanılmıştır. Bir cücenin adı klana aittir, kişiye değil. Klanın adına leke süren veya utanç getiren bir cüce, adından yoksun bırakılır ve onun yerine başka bir cüce adı kullanması cüce kanunlarına göre yasaktır.

Erkek İsimleri: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

Kadın İsimleri: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Fakrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Klan İsimleri: Küstah, Savaşbaltası, Güçlüörs, Dankil, Ateşocağı, Buzsakal, Gorunn, Holderhek, Demiryumruk, Loderr, Luthgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

Cüce Özellikleri

Cüce karakterinin doğuştan gelen çeşitli yetenekleri vardır. Bunlar cüce doğasının temel nitelikleridir.

Yetenek Puanı Artışı. Bünye puanın 2'şer 2'şer artar.

Yaş. Cüceler, insanlarla aynı hızda erişkinliğe erişir. Ama 50 yaşına kadar genç sayılırlar. Ortalama olarak 350 yıl yaşarlar.

Bakış Açısı. Çoğu cüce adildir ve düzenli bir topluluğun faydalı olduğuna mutlak surette inanır. İyi olmaya da meyillidirler, dürüst davranmaya ve adil bir düzenden herkesin faydalanma hakkı olduğuna düşünürler.

Boyut. Cüceler 1,2 ve 1,5 metre arasında ve ortalama 70 kilogram ağırlıktadır. Senin boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 10 metredir. Hızın, ağır zırh kullandığın zamanlarda azalmaz.

Karagörü. Yeraltında yaşamaya alışkın olduğun için karanlık ve alacakaranlıkta keskin bir görüşe sahipsindir. Alacakaranlıkta 24 metre ilerisini, aynı gün ışığıyla aydınlanıyormuş gibi görürsün ve karanlığı da alacakaranlık gibi görürsün. Ama renkleri seçemezsin, her şey grinin tonlarında görünür.

Cüce Dayanıklılığı. Zehre karşı yaptığın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır ve zehir zararına karşı direncin vardır (9. Kısımda açıklanmaktadır).

Cüce Savaş Eğitimi. Savaş baltaları, el baltaları, hafif baltalar ve savaş çekiçlerinde yetkinsindir.

Alet Yetkinliği. Seçebileceğin şu esnaf aletlerinde yetkinsindir: Demirci aletleri, biracı malzemeleri veya taşçı aletleri.

Taşbecerisi. Ne zaman bir taş işçiliğinin kökenine dair Zekâ (Tarih) kontrolü yapsan, tarih becerisinde yetkin olarak değerlendirilirsin ve kontrole, normal yetkinlik bonusu yerine yetkinlik bonusunun iki katını eklersin.

Diller. Ortak Lisan ve cüce (Cücece) dillerinde konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Cücece sert sessizler ve gırtlaksal seslerle dolu bir dildir ve bir cüce hangi dilde konuşursa konuşsun bu özellikler kendini belli etmektedir.

Altırk. Z&E dünyalarında iki ana cüce altırkı bulunmaktadır: Tepe cüceleri ve dağ cüceleri. Bunlardan birini seçmen gerekir.

Tepe Cüceleri

Bir tepe cücesi olarak keskin duyulara, derin sezgilere ve dikkate değer dayanıklılığa sahipsindir. Fearûn'un görkemli güney krallığında yaşayan altın cüceleri aslında tepe cüceleridir. Tıpkı Ejderha Mızrağı'ndaki sürgüne uğramış Neidar ve Krynn'in gözden düşmüş Klar'ları gibi.

Yetenek Puanı Artışı. Bilgelik puanın 1'er 1'er artmaktadır.

Cüce Sertliği. En Yüksek Can Puanın 1 puan artar, ne zaman seviye atlasan yine 1 puan artar.

Dağ Cüceleri

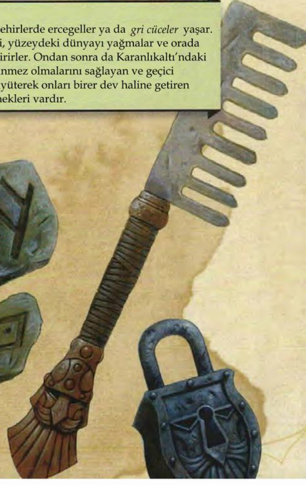
Bir dağ cücesi olarak güçlü ve dayanıklısındır, zor bir coğrafyada yaşamaya alışıksındır. Muhtemelen cücelerin en uzunları arasındasın ve derinin rengi daha açıktır. Kuzey Fearûn'un kalkan cüceleri ve Ejderha Mızrağı'nın iktidardaki Hylar klanı ve soylu Daewar klanı aslen dağ cüceleridir.

Yetenek Puanı Artışı. Güç puanın 2'şer 2'şer artmaktadır.

Cüce Zırhı Eğitimi. Hafif ve Orta ağırlıktaki zırhları kullanmaya yetkinsindir.

Ercegel

Karanlıkaltı'nda bulunan şehirlerde ercegeller ya da *gri cüceler* yaşar. Bu vahşi, gizli köle tacirleri, yüzeydeki dünyayı yağmalar ve orada yaşayanları köle haline getirirler. Ondan sonra da Karanlıkaltı'ndaki diğer ırklara satarlar. Görünmez olmalarını sağlayan ve geçici olarak fiziki boyutlarını büyüterek onları birer dev haline getiren doğuştan gelen büyü yetenekleri vardır.






ELF

"Böylesine bir güzelliğin olabileceğini tahayyül dahi edemezdim," dedi Altınay yavaşça. Gün boyunca süren yürüyüşleri zorlu olmuştu, ama sonunda elde ettikleri ödül rüyalarının çok ötesindeydi. Yol arkadaşları efsanevi Qualinost şehrine bakan bir zirvede duruyorlardı.

Şehrin köşelerinden parlak birer kirmen gibi dört ince sivri kule yükseliyordu; parlak beyaz taşları pırıltılı gümüş ile harelenmişti. Kuleden kuleye uzanan zarif kemerler havada süzülüyordu. Kadim zamanların cüce demircileri tarafından yapılan kuleler koca bir ordunun ağırlığını kaldıracak kadar güçlüydüler, ama o kadar narin görünüyorlardı ki sanki tepelerine konacak bir kuş dengelerini bozabilirdi. Bu pırıltılı kemerler şehrin yegâne sınırını tekil ediyordu; Qualinost'un etrafında sur yoktu. Elf şehri kucağını sevgiyle doğaya açıyordu.

—Margaret Weis & Tracy Hickman,
Güz Alacakaranlığı Ejderhaları

DRIZZT DO'URDEN

Elfler, onları başka bir dünyaya aitmiş gibi gösteren bir zarafete sahip sihirli bir topluluktur. Bu dünyada yaşarlar ama tam anlamıyla onun bir parçası değillerdir. Yumuşak bir ezginin rüzgârla salındığı, nazik kokuların esintiyle etrafa saçıldığı, kadim ormanlarda veya peri ışıltısıyla parlayan gümüşi kuleler gibi ruhani güzelliğin bulunduğu yerlerde ikamet ederler. Elfler doğayı ve büyüyü, sanatı ve sanatçılığı, müziği ve şiiri ve dünyadaki diğer tüm iyi şeyleri severler.

İNCE VE UZUN

Bu dünyaya ait olmayan zarafetleri ve göze hoş gelen fiziki özellikleriyle, elfler insanlara ve diğer ırkların üyelerine unutulması zor derecede güzel görünürler. Ortalama olarak insanlardan biraz kısadırlar. Uzunlukları 1,5 metrenin oldukça altından neredeyse 1,8 metrenin biraz üzerine kadar değişebilir. İnsanlardan daha incedirler, ağırlıkları 45 ila 65 kilogram arsındadır. Erkekleri ve kadınları hemen hemen aynı boydadır. Erkekleri sadece kadınlarından biraz daha ağırdır.

Elflerin deri renkleri insanlarınki gibidir ama ayrıca bakırın, bronzun ve neredeyse mavi-beyazın tonlarına da sahiptirler. Saçları yeşil veya mavi olabilir. Gözleri altın veya gümüş havuzlarına benzer. Elflerin sakal, bıyık gibi yüzünde kıl olmaz. Vücutlarında ise çok az kıl vardır. Parlak renkli, zarif giysileri sever, basit ama göze güzel gelen mücevherattan hoşlanırlar.

ZAMANSIZ BİR YAŞAM

Elfler rahatlıkta 700 yıldan daha uzun bir yaşama sahip olabilirler. Bu onlara, kısa ömürlü ırkları derinden etkileyen olaylara çok daha farklı bir bakışla bakmalarını sağlar. Heyecanlıdan ziyade eğlenceli, açgözlüden ziyade meraklıdırlar. Ufak tefek tesadüflerden etkilenmez görünürler. Bununla beraber ister bir macera görevine çıkmak, ister yeni bir beceri veya sanat öğrenmek olsun, bir hedefe ulaşmak istediklerinde,



son derece kararlı ve azimli olurlar. Dost ve düşman edinmekte yavaş davranır, onları unutmakta daha da yavaştırlar. Kendilerine yapılan küçük hakaretleri aşağılarken, ciddi hakaretler için intikam ararlar.

Genç bir ağacın dalları gibi elfler de tehlike karşısında esnektir. Olaylar çığırından çıkıp şiddetli bir hal almadan önce diplomasiye ve fedakârlık yapmaya meyillidirler. Kendilerine yapılan saldırılarda ağaçlık bölgelerine çekilmeleri ve işgalcilerin gitmelerini beklemeleriyle bilinirler. Ama durum gerektirirse elfler acımasız birer savaşçı olduklarını gösterir, bunu kılıç, yay ve stratejiyle kanıtlarlar.

Saklı Orman Diyarları

Elflerin çoğu, ağaçlar arasında gizlenmiş küçük orman köylerinde ikamet eder. Elfler avlanır, yiyecek toplar ve sebze yetiştirir. Becerileri ve büyüleri, toprağı sürmeden kendilerini beslemeyi mümkün kılmaktadır. Yetenekli sanatçılardır, çok güzel elbiseler ve sanat eşyaları yaparlar. Dışarıyla bağlantıları genellikle sınırlıdır. Gerçi bazı elfler ürettikleri güzel eşyaları (kazıp çıkarmakla hiç ilgilenmedikleri) metallerle takas yaparak iyi bir geçim sağlarlar.

Kendi topraklarından dışarıda karşılaşılan elfler sıklıkla gezgin ozanlar, sanatçılar veya bilge kişilerdir. Soylu insanlar, çocuklarına kılıç teknikleri veya büyü öğretsin diye elf öğretmenleri hizmetlerine almak için birbirleriyle yarışır.

Keşif ve Macera

Elfler, yolculuk tutkusu nedeniyle maceracı hayatına atılırlar. Çok uzun bir yaşam süreleri olduğu için asırlar süren keşif yolculuklarına çıkabilirler. İnsan toplumlarının, günlük olarak düzenli olsa da on yıllar içinde sürekli değişen hızından hoşlanmazlar. Bundan dolayı rahatça seyahat etmelerine olanak sağlayacak ve kendi hayatlarının hızlarını kendileri belirleyecek meslekler edinirler. Elfler ayrıca dövüşteki yeteneklerini göstermekten veya daha güçlü büyüler öğrenmekten zevk alırlar ve maceracı hayatı bunları yapmalarına olanak sağlamaktadır. Bazıları baskı altında yaşayanların oluşturduğu bir direniş hareketine katılabilir ve diğerleri de daha ahlaki amaçlar için şampiyonlar haline gelebilirler.

Elf İsimleri

Elfer kendilerini yetişkin ilan edinceye değin çocuk sayılırlar ki bu da yüz yaşından biraz sonrası demektir ve bu süreden önce çocuk isimleriyle çağrılırlar.

Yetişkinliklerini ilan etmede bir elf kendine yetişkin bir elf adı seçer. Bununla beraber onu gençken tanıyanlar, çocukluk adını kullanmaya devam edebilir. Her bir elfin yetişkin adı eşsizdir. Fakat saygı duyulanların veya diğer aile üyelerinin isimlerini yansıtabilir. Erkek ve kadınların isimleri arasında çok az fark vardır. Buradaki gruplandırmalar sadece genel yatkınlıkları göstermektedir. Buna ek olarak her elf bir aile adı taşır, bu da genellikle diğer elfçe sözcüklerin birleşiminden oluşur. İnsanlarla beraber yolculuk yapan bazı elfler aile isimlerini Ortak Lisana çevirebilir ama diğerleri Elfçesini kullanmaya devam eder.

Çocuk İsimleri: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vali

Yetişkin Erkek İsimleri: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo. Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis



> ### Kibirli Ama Merhametli
> Kibirli olsalar da elfler, beklentilerini karşılayamayanlara karşı genellikle merhametlidirler ki bu da elf olmayanların büyük kısmı demektir. Yine de herkes kadar iyiyi görebilirler.
>
> ***Cüceler.*** "Cüceler sıkıcı, sakar sersemlerdir. Ama mizah, kültür ve saygı konusundaki eksikliklerini cesaretle tamamlarlar. Ve itiraf etmeliyim ki en iyi demircileri, neredeyse elfler kadar iyi eşyalar yapar."
>
> ***Buçukluklar.*** "Buçukluklar basit zevklerin peşinde koşarlar ve bu aşağılanacak bir şey değildir. İyidirler, birbirlerini önemser, bahçelerine iyi bakarlar ve ihtiyaç halinde, göründüklerinden daha zorlu bir halk olduklarını kanıtlamışlardır."
>
> ***İnsanlar.*** "Kısacık ömürleri sona ermeden bir şeyler başarmak için acele eder, hırsla ve tutkuyla çalışırlar. İnsanların giriştikleri şey bazen son derece boştur. Ama sonra vücuda getirdiklerine bir bakarsın ve başarılarını takdir etmekten kendini alamazsın. Keşke biraz yavaşlayıp incelik öğrenseler."

Yetişkin Kadın İsimleri: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Orusilia, Enna, Felosial, lelenia, jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

Aile İsimleri (Ortak Lisanda): Amakiir (Mücevherçiçeği), Amastacia (Yıldızçiçeği), Galanodel (Ayfısıltısı), Holimion (Elmasdamlası), Ilphelkiir (Mücevherfiadnı), Liadon (Gümüşyaprağı), Meliamne (Meşeökçesi), Nailo (Geceesintisi), Siannodel (Ayderesi), Xiloscient (Altınyaprak)

Elf Özellikleri

Elf karakterinin çok çeşitli doğal yetenekleri vardır. Bu da binlerce yıllık elf inceliğinin getirdiği bir sonuçtur.

Yetenek Puanı Artışı. Çeviklik puanın 2'şer 2'şer artar.

Yaş. Elfler fiziksel olgunluğa insanlarla aynı yaş civarında erişseler de elflerin yetişkinlik anlayışı, dünyevi deneyimi anlamak için fiziksel büyümenin çok ötesindedir. Sıradan bir elf yaklaşık 100 yaş civarında yetişkinliğini ilan edip kendine bir yetişkin adı seçer ve 750 yaşına kadar yaşayabilir.

Bakış Açısı. Elfler özgürlüğü, çeşitliliği ve kendilerini ifade etmeyi sever. Bundan dolayı kaosun nazik yönlerine kaymaya meyillidirler. Kendilerininkini olduğu kadar başkalarının da özgürlüğüne değer verir ve korurlar. Sıklıkla iyiye yönelirler. Kara elfler istisnadır. Karanlıkaltına yönelik sürgünleri, onları vahşi ve tehlikeli hale getirmiştir. Bir kara elf iyiden ziyade kötüdür.

Boyut. Elfler 1,5 metreden kısa 1,8 metreden biraz uzun olabilirler, yapıları incedir. Senin boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 12 metredir.

Karagörü. Pek aydınlık olmayan ormanlarda ve gece göğü altında yaşamaya alışkın olduğun için karanlık ve alacakaranlıkta keskin bir görüşe sahipsindir. Alacakaranlıkta 24 metre ilerisini, aynı gün ışığıyla aydınlanıyormuş gibi görürsün ve karanlığı da alacakaranlık gibi görürsün. Ama renkleri seçemezsin, her şey grinin tonlarında görünür.

Keskin Duyular. Algı becerisinde yetkinsindir.

Peri Soyu. Tılsımlanmaya karşı yapılan kurtulma kontrollerinde avantajın vardır ve büyü seni uyutamaz.

Esrimek. Elflerin uykuya ihtiyacı yoktur. Bunun yerine, bir gün içinde 4 saatliğine, yarı uyanık kalarak derin bir meditasyona dalarlar. (Böyle bir meditasyon için kullanılan Ortak Lisan kelimesi "esrimek (trans)"tir.) Meditasyon yaparken bir tür rüya bile görebilirsin, buna benzer rüyalar aslında yıllar boyu elde edinilen deneyim sonucunda birer refleks haline gelen zihinsel egzersizlerdir. Bu şekilde dinlendikten sonra, bir insanın bir gün içinde 8 saat süren normal uykusunu uyumuş gibi olursun (aynı faydalardan istifade edersin).

Diller. Ortak Lisan ve Elfçede konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Elfçe akışkandır, göze batmayan tonlamalar ve karmaşık bir gramere sahiptir. Elf edebiyatı zengin ve çeşitlidir. Şarkıları ve şiirleri diğer ırklar arasında çok meşhurdur. Ozanların çoğu onların dilini öğrenir ki repertuarlarına elfçe şarkıları ekleyebilsinler.

Altırklar. Elf halkı arasındaki kadim ayrılıklar üç ana elf altırkının oluşmasına sebebiyet vermiştir: Yüksek elfler, orman elfleri, ve kara elfler. Bu üç altırktan birini seçmen gerekir. Bazı dünyalarda bu altırklar daha da bölünmüştür (Unutulmuş Diyarların güneş elfleri ve ay elfleri gibi). Yani eğer istersen daha da daraltılmış bir altırkı seçebilirsin.

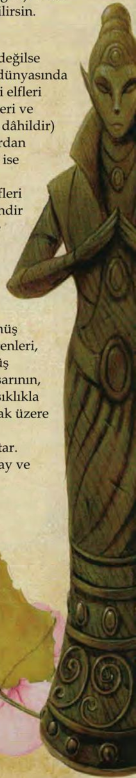
Yüksek Elf

Bir yüksek elf olarak keskin bir zekan var ve hiç değilse temel büyülere gayet hakimsin. Z&E'ın pek çok dünyasında iki tür yüksek elf vardır. Bir türü (Gri Şahin'in gri elfleri ve vadi elfleri, Ejderha Mızrağı'nın Silvanesti elfleri ve Unutulmuş Diyarlar'ın güneş elfleri de bu gruba dâhildir) kibirli ve içedönüktür. Kendilerini elf olmayanlardan ve hatta diğer elflerden üstün görürler. Diğer tür ise (Gri Şahin'in yüksek elfleri, Ejderha Mızrağı'nın Qualinesti elfleri ve Unutulmuş Diyarlar'ın ay elfleri de bu gruba dâhildir) daha sık karşılaşılan türdendir ve daha arkadaş canlısıdırlar. Sıklıkla insanlar ve diğer ırklar arasında görünürler.

Fearûn'un güneş elfleri (aynı zamanda altın elfler veya gündoğumu elfleri de denir) bronz rengi bir tene ve bakır rengi, siyah veya altın sarısı saçlara sahiptir. Gözleri altın sarısı, gümüş veya siyah olabilir. Ay elfleri (aynı zamanda gümüş veya gri elfler de denir) daha soluk renklidirler, tenleri, bazen maviye kaçan kaymaktaşını andırır. Gümüş beyazı, siyah veya mavi renk saçları vardır ama sarının, kahverenginin ve kırmızının çeşitli tonlarına da sıklıkla rastlanır. Gözleri altın sarısı beneklere sahip olmak üzere mavi veya yeşil olabilir.

Yetenek Puanı Artışı. Zekâ puanın 1'er 1'er artar.

Elf Silah Eğitimi. Uzun kılıç, kısa kılıç, uzun yay ve kısa yaylarda yetkinsindir.





Büyümsü. Sihirbaz büyü listesinden seçeceğin bir büyümsü biliyorsun. Zekân aynı zamanda büyü yapma yeteneğindir.

Fazladan Bir Dil. Kendi seçtiğin fazladan bir dili konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin.

Orman Elfi

Bir orman elfi olarak keskin duyulara ve sezgilere sahipsin. Seri ayakların, yerlisi olduğun ormanlarda seni hızlıca ve gizlice istediğin yere götürür. Bu kategoride Gri Şahin'in yabani elfleri (grugach), Ejderha Mızrağı'nın Kagonesti elfleri de bulunur. Gri Şahin ve Unutulmuş Diyarların da orman elfleri denen ırkları vardır. Fearûn'da orman elfleri (ayrıca yabani elfler veya yeşil elfler de denir) içe dönüktür ve elf olmayanlara karşı doğal bir güvensizlik duyar.

Orman elflerinin deri tonu, yeşil izlere sahip bakıra çalar. Saçları kahverengi ve siyah olmaya meyillidir ama sıklıkla sarışın veya bakır rengi de olabilir. Gözleri yeşil, kahverengi veya eladır.

Yetenek Puanı Artışı. Bilgelik puanın 1'er 1'er artar.

Elf Silah Eğitimi. Uzun kılıç, kısa kılıç, uzun yay ve kısa yaylarda yetkinsindir.

Seri Ayaklı. Temel yürüme hızın 14 metreye çıkar.

Yabanın Maskesi. Sadece ağaç yaprakları, sağanak yağmur, kar, sis ve buna benzer diğer doğal engellerin (hafif engelli alan) olduğu alanlarda gizlenmeyi deneyebilirsin.

Kara Elf

Koyu deri rengine sahip bir elf altırkından türeyen kara elfler, kötülük ve yozlaşma yolunda ilahe Lolth'u izledikleri için yüzey dünyasından sürülmüşlerdir. Bunun ardından Lolth'un Yolu'nu izleyerek ve onu örnek alarak Karanlıkaltı'nın derinliklerinde kendi medeniyetleri oluşturdular. Bu elf türünün, cilalanmış obsidyene benzer derileri ve saf beyaz veya soluk sarı saçları vardır. Gözleri genellikle çok soluktur (bazen beyaz sanılacak kadar soluk) ama leylak, gümüş, pembe, kırmızı ve mavinin tonlarındadır. Çoğu elfe kıyasla daha küçük ve daha incedirler.

Kara elf maceracıları nadir görülür ve bu tür her dünyada bulunmaz. Bir kara elf karakterini oynamanın mümkün olup olmadığı konusunda Zindan Efendi'ne danış.

Yetenek Puan Artışı. Karizma puanın 1'er 1'er artar.

Üstün Karagörü. Karagörünün yarıçapı 48 metredir.

Günışığı Hassasiyeti. Sen, yapılan saldırının hedefi ya da algılamaya (görmeye) çalıştığın her neyse, eğer doğrudan günışığı altındaysa ve onu görmen gerekiyorsa, saldırı ve Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajın vardır.

Kara Elf Büyüsü. *Dans eden ışıklar*, büyümsüsünü biliyorsun. 3. Seviyeye ulaştığında *peri ateşi* büyüsünü, 5. Seviyeye ulaştığında da *karanlık* büyüsünü uzun bir molayı tamamladıktan sonra yapabilirsin. Karizma, bu büyüler için büyü yapma yeteneğindir.

Kara Elf Silah Eğitimi. Meçler, kısa kılıçlar ve el arbaletlerinde yetkinsin.

Kara Elfin Karanlığı

Meşhur bir üyeleri olmasaydı, kara elf ırkı muhtemelen tüm dünyada ağır küfürlerin hedefi olurdu. Çoğunluk için onlar Karanlıkaltı'ndaki derinliklerde ikamet eden, zebanilere tapan çapulcu bir ırktır, sadece en kara gecelerde, iğrendikleri yüzey halklarını yağmalamak ve avlamak için dışarı çıkarlar. Toplumları, örümcek ilahesi Lolth'un hediyesiyle baştan çıkmıştır ve ondan başka bir şey düşünmezler. Lolth, soylu aileler güç için birbiriyle rekabet ederken, cinayeti ve yok etmeyi onaylamıştır.

Bununla beraber hiç değilse bir kara elf bu kalıbın dışına çıkmıştır. Unutulmuş Diyarların dünyasında, kuzeyin kolcusu Drizzt Do'Urden, zayıfların ve masumların iyi kalpli koruyucusu olarak kalitesini ortaya koymuştur. Irksal soybağını reddederek ve ona korkuyla ve nefretle bakan bir dünyada oradan oraya savrularak Drizzt, Karanlıkaltı'ndaki kötü toplumundan ayrı bir hayat bulmaya çabalayan ve onun adımlarını takip eden az sayıdaki kara elf için bir örnek teşkil etmektedir.

Kara elfler, yüzeydeki ırkların kendilerinden aşağıda olduğuna ve köleden başka bir işe yaramayacaklarına inanarak büyürler. Bir vicdanı olduğunu hatırlayan veya diğer ırklarla işbirliği yapma mecburiyeti hisseden bir kara elf bu önyargıyı aşmada zorluk çeker. Özellikle bu nefretin asıl hedefi oldukları için.





Buçukluk

Kilometrelerce etrafında türünün tek örneği olan Buçukluk Regis, parmaklarını başının arkasında kenetledi ve sırtını yosun kaplı ağaca verdi. Regis kısaydı, kendi ufak tefek ırkının standartlarına göre bile kısaydı, saçlarının bukleleri yerden bir metre yüksekliğe anca ulaşıyordu. Ama göbeği, iyi bir yemeğe, eğer fırsat bulursa birkaç yemeğe, karşı beslediği aşk sayesinde gayet büyüktü. Olta olarak kullandığı çarpık dal parçası üzerinde yükseliyordu, onu ayak parmaklarının arasına tutturmuş ve yemini, tüm bu görüntüyü cam gibi yüzeyinde mükemmel bir şekilde yansıtan Maed Dualdon'un sakin sularına atmıştı.

—R. A. Salvatore, *The Crystal Shard*
(Kristal Kırığı)

Evin rahatlığı buçukluklarn çoğu için yaşam amacıdır; yağmalayan canavarlardan ve çarpışan ordulardan çok uzakta, huzurlu ve sessiz bir yere yerleşmek; çıtırdayan bir ateş ve zengin bir yemek, iyi içecek ve koyu bir sohbet. Gerçi bazı buçukluklar hayatlarını şehirden uzak, toprakla meşgul köylerde geçirirken diğerleri, yolun çağrısı ve yeni halklarla yeni toprakların mucizelerini keşfetmek için duydukları arzuyla, sürekli yolculuk eden göçebe gruplar kurar. Ama bu gezginler de barışı, yemeği, şömine ateşini ve evi sever. Gerçi ev bazen toprak yolda ite kalka giden bir at arabası bazen de nehirde sürüklenen bir tekne olabilir.

Küçük ve Pratik

Minicik buçukluklar kendilerinden çok daha büyük yaratıklarla dolu bir dünyada fark edilmekten veya birilerini kızdırmaktan kaçınarak hayatta kalırlar. Yaklaşık 1 metrelik boylarıyla nispeten zararsız görünürler ve böylece imparatorlukların gölgesinde, savaşların ve siyasi çatışmaların kenarında yaşamayı başarmışlardır. 18 ila 20 kilogram arasında değişen ağırlıklarıyla tıknaz olmaya meyillidirler.

Buçuklukların ten renkleri güneşte yanmıştan, hafif kırmızı tonlara sahip soluk bir renge kadar değişebilir ve saçları genellikle kahverengi veya kum kahverengisi tonlarında olup dalgalıdır. Kahverengi veya ela gözleri vardır. Buçukluk erkekleri sıklıkla uzun favorilerileriyle övünürler, sakallı olanları azken bıyık bırakanlar daha da nadirdir. Basit, rahat ve pratik ama parlak renkli giysiler giymeyi severler.

Buçukluklar sadece giysilerinden ibaret değildir. Temel ihtiyaçlarının giderilmesi ve basit rahatlıklarla memnun olurlar. Gösteriş yapmakla neredeyse hiç ilgileri yoktur. En zenginleri bile hazinelerini göstermektense bir kilerde kilitli tutar. Bir sorunu en kısa yoldan çözme konusunda doğal yetenekleri vardır ve tereddüde karşı sabırsızdırlar.

Kibar ve Meraklı

Buçukluklar nazik ve eğlenceli bir halktır. Aile ve arkadaşlık bağlarına olduğu kadar şömine ateşinin ve evin rahatlıklarına da değer verir, altın ve şan elde etmeye yönelik hayalleri pek nadir kurarlar. Aralarından maceracılar bile yola genellikle kendi ırklarıyla ilgili nedenler veya arkadaşlık, yolculuk arzusu veya merak gibi sebeplerden çıkar.



Yeni bir yemek veya onlara tanıdık gelmeyen bir giysi türü gibi basit şeyler de dahil olmak üzere yeni şeyleri keşfetmeyi çok severler.

Buçukluklar, yaşayan herhangi bir şeyin acı çektiğini görür görmez merhamet ve öfke duyguların hissetmeye oldukça meyillidirler. Cömerttirler. En zor ve kısıtlı zamanlarında bile ellerindekini paylaşmaktan çekinmezler.

Kalabalığa Karışmak

Buçukluklar insanlardan, cücelerden veya elflerden oluşan bir topluluğun içine kolayca karışabilir, kendilerini değerli ve hoş karşılanır kılabilirler. Soylarından gelen gizliliğe ve alçakgönüllü olmaya yönelik yatkınlıkları istenmeyen gözlerden kaçmalarına yardımcı olur.

Buçukluklar başkalarıyla beraber seve seve çalışır ve ister buçukluk ister başka bir ırktan olsun, arkadaşlarına sadıktırlar. Arkadaşları, aileleri veya toplulukları tehdit edildiğinde dikkat çekici şekilde gaddar olabilirler.

Kırın Getirdiği Mutluluk

Buçuklukların çoğu, büyük tarlalara ve bakımlı korulara sahip küçük, barışçıl topluluklar halinde yaşarlar. Çok nadiren kendilerine ait bir krallık kurmuş veya küçük, sessiz köşelerinden daha büyük yerler elde etmişlerdir. "Buçukluk soyluluğu" gibi şeyler bilmezler. Bunun yerine kendilerini yönlendirmesi için aile büyüklerine danışırlar. Çünkü aileler, imparatorluklar yükselmiş ve yıkılmış olduğu halde, kendi geleneklerini korumuştur.

Buçuklukların çoğu diğer ırklarla beraber yaşar. Böyle yerlerde çalışkanlıkları ve sadakatleri bol miktarda ödül ve büyük rahatlık sunar. Bazı buçukluk toplulukları hayat tarzı olarak sürekli seyahat etmeyi benimsemiştir. Daimi bir eve yerleşmeden, at arabaları veya teknelerle bir yerden başka bir yere sürekli hareket ederler.

Nazik ve Olumlu

Buçukluklar diğer başka herkesle geçinmeye çalışırlar ve genelleştirme yapmaktan nefret ederler, özellikle olumsuz genelleme.

Cüceler. "Cüceler sadık dostturlar ve sözlerini tutma konusunda onlara güvenebilirsin. Ama arada bir gülseler canları mı yanar?"

Elfler. "Çok güzeller! Yüzleri, müzikleri, zarafetleri ve diğer her şeyiyle beraber hem de! Sanki çok güzel bir rüyadan dışarı fırlamışlar gibi. Ama gülen yüzlerinin ardında nelerin döndüğünü söylemenin hiçbir yolu yok – gösterdiklerinden fazlasını içerde tuttukları kesin."

İnsanlar. "İnsanlar aslında bize oldukça benziyor. En azından bazıları. Şatolarda ve kalelerde oturanlar değil de dışarda, çiftçiler ve çobanlarla konuşursan, onların en güvenilir olduklarını anlarsın. Baronlar ve askerlerle ilgili bir sorunumuz var demiyorum –onların görüşleri de takdir edilesi. Ve kendilerine ait toprakları korurken bizi de koruyorlar."

Keşfetme Fırsatları

Buçukluklar genellikle kendi halklarını korumak, arkadaşlarını desteklemek veya mucizelerle dolu bir dünyayı keşfetmek için maceracı olmaya karar verirler. Onlar için maceralar bir kariyerden çok bir fırsat veya bazen gerekli olan bir yükümlülüktür.

Buçukluk İsimleri

Bir buçukluğun bir kendi adı, bir aile adı ve muhtemelen bir de takma adı vardır. Aile adları dendiğine bakmayın, bunlar genellikle bir nesilden diğerine aktarılacak kadar üzerlerine yapışmış olan takma adlardır.

Erkek İsimleri. Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Kadın İsimleri. Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Aile İsimleri. Ottoplayan, İyifıçı, Yeşilşişe, Yüksek-tepe, Tepeüstü, Çayırağacı, Çayyaprağı, Dikenlierik, Taşatan, Dalaltı



Buçukluk Özellikleri

Buçukluk karakterinin, diğer tüm buçuklarla ortak olan bir takım özellikleri vardır.

Yetenek Puanı Artışı. Çeviklik puanın 2'şer 2'şer artar.

Yaş. Bir buçukluk 20 yaşında yetişkin olur ve genellikle ikinci yüzyılının ortasına kadar yaşar (150).

Bakış Açısı. Buçuklukların çoğu adil iyilerdir. Genellikle iyi kalpli ve kibardılar, başkalarını acı çekerken görmekten nefret ederler ve baskıya karşı hiç tahammülleri yoktur. Ayrıca çok düzenli ve gelenekçidirler. Topluluklarının desteğine ve eski usullere büyük oranda bel bağlarlar.

Boyut. Buçukluklar ortalama 1 metre boyunda ve 18 ila 20 kilogram ağırlıktadır. Boyutun Küçük.

Hız. Temel yürüme hızın 10 metre.

Şanslı. Saldırı kontrolü, yetenek kontrolü veya kurtulma kontrolünde 1 atarsan, zarı yeniden atabilirsin. Ama bu durumda ilk attığın zarda gelen sayıyı kullanamazsın (İkinci zar atışını kullanmak zorundasın).

Cesur. Korkmuş olma durumuna karşı yapılan kurtulma kontrollerinde avantajın var.

Buçukluk Çevikliği. Boyutu seninkinden büyük olan herhangi bir yaratığın bulunduğu yerden geçebilirsin.

Diller. Ortak Lisan'da ve Buçuklukça konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Buçuklukça bir sır değildir ama Buçukluklar onu başkalarıyla paylaşmaktan nefret eder. Çok az yazarlar, bundan dolayı zengin bir edebiyatları yoktur. Bununla beraber sözel gelenekleri çok güçlü ve zengindir. Neredeyse tüm Buçukluklar, yaşadıkları veya içinden geçtikleri toprakların sahibi olanlarla konuşmak için Ortak Lisanı bilir.

Altırk. İki ana buçukluk türü, hafifayak ve tıknazlar, gerçek birer altırk yerine büyük ihtimalle birbiriyle yakın akraba iki ailenin adıdır. Bu altırklardan birini seçmelisin.

Hafifayaklar

Bir hafifayak olarak fark edilmekten kolaylıkla kaçabilir, hatta başkalarının ardına saklanabilirsin. Nazik olmaya ve başkalarıyla iyi geçinmeye meyillisin. Unutulmuş Diyarlar'da, hafifayaklar neredeyse her yere yayılan tek türdür ve bundan dolayı hemen her yerde bulunurlar.

Hafifayaklar, diğer buçukluklara kıyasla seyahat etmeyi daha çok severler ve sıklıkla diğer ırklarla beraber yaşar veya göçebe bir hayat tarzı benimserler. Gri Şahin dünyasında, bu buçukluklara kıllıayak veya uzundostlar denir.

Yetenek Puanı Artışı. Karizma puanın 1'er 1'er artar.

Doğuştan Gizli. Senin boyutundan bir boy büyük, tek bir yaratığın ardına bile gizlenmeyi deneyebilirsin.

Tıknazlar

Bir tıknaz olarak ortalamadan daha dayanaklısın ve zehre karşı direncin vardır. Bazıları tıknazların kanında cüce kanı olduğunu söyler. Unutulmuş Diyarlar'da bu buçukluklara güçlüyürekler denir ve en çok güneyde bulunurlar.

Yetenek Puanı Artışı. Bünye puanın 1'er 1'er artar.

Tıknaz Direnci. Zehre karşı kurtulma kontrollerinde avantajın vardır ve zehir zararına karşı direncin vardır.



İnsan

Bunlar, çok uzun zaman önce önce yağmalayıp korkutmak sonra da yerleşmek için gemilerine binip, denizlere ve nehirlere açılan tez canlı insanların hikâyeleriydi. Tüm bunlara rağmen, okuduğu her sayfadan, güç elde etmeye ve macera aşkına yakılan şarkıların sesleri geliyordu. Gecenin uzun saatleri boyunca Liriel okudu, paha biçemediği bir mumunun ardından diğerini yakarak.

İnsanlar hakkında pek bir düşüncesi yoktu, hiç olmamıştı. Ama bu hikâyeler onu büyülemeyi başardı. Bu sararmış sayfalar cesur kahramanların, garip ve korkusuz hayvanların, kudretli ilkel ilahların ve o uzak ülkenin bir yapıtaşı olan büyünün öykülerini anlatıyordu.

—Elaine Cunningham, *Daughter of the Drow*
(Kara Elfin Kızı)

Dünyaların pek çoğundan bahsederken, insanlar yaygın ırklar arasında en gençleridir. Dünya sahnesine geç gelmişlerdir ve cücelere, elflere ve ejderhalara kıyasla kısa yaşarlar. Belki de onlara verilen yaşam süresi içinde ellerinden geldğinde çok şey yapma arzuları, hayatlarının bu kadar kısa olmasından kaynaklanmaktadır. Veya belki de onlardan daha önce dünyaya gelmiş, daha yaşlı ırklara kendilerini kanıtlamak istiyorlardır ve bundan dolayı fetih ve ticarete dayalı kudretli imparatorluklar kurmuşlardır. Onları güdüleyen her neyse insanlar, mucitler, arşivciler ve dünyaların öncülleridir.

Bir Benzeri Yok

Göç ve fetih tutkularına sahip insanlar, diğer sık rastlanan ırklar arasında en çok fiziksel çeşitliliğe sahip olandır. Bu ırka özgü bir vücut yapısı yoktur. Bir insanın boyu 1,5 metreden 1,8 metrenin üstüne kadar çıkabilir ve ağırlığı da 55 ila 115 kilogram arasında olabilir. İnsan derisi neredeyse siyahtan, çok solgun beyaza, saçları da siyahtan sarıya (kıvırcık, dalgalı veya düz) kadar pek çok renge sahip olabilir. Erkekler, seyrek veya sık olan sakal-bıyık bırakmaktan hoşlanır. İnsanların çoğunda bir damla da olsa başka bir ırkın kanı bulunmaktadır ki bu da elf, ork veya başka türlerle karışanlarının hemen kendini göstermesine neden olur. İnsanlar gençliklerinin sonunda yetişkin olurlar ve çok nadiren bir asır yaşarlar.

Çeşitlilik

İnsanlar, sık rastlanan ırklar arasında en kolay uyum sağlayabileni ve en hırslılarıdır. Yerleştikleri farklı topraklarda, çok değişken zevklere, ahlak kurallarına ve geleneklere sahiptirler. Bununla beraber bir yere yerleştiklerinde, orada kalırlar: Çağlar boyu ayakta kalan şehirler inşa ederler ve büyük krallıkları yüzyılların ağırlığını rahatça taşıyabilir. Bir insanın nispeten kısa bir yaşamı olabilir ama bir insan ulusu veya kültürü, kökeni herhangi bir insanın hatırlayabildiğinin çok ötesindeki gelenekleri bünyesinde bulundurur. Tamamen şu anda yaşarlar –bu da onları maceracılık yaşamı için çok uygun hale getirir– ama aynı zamanda geleceği de planlarlar ve arkalarında unutulmayacak bir miras bırakmayı isterler. İster bireysel ister grup olsunlar, insanlar uyum sağlamayı bilen fırsatçılardır ve siyasi ve sosyal dinamiklerdeki değişimlere karşı uyanıktırlar.



Herkesin İkinci En Yakın Arkadaşı

İnsanlar kendi aralarında ne kadar kolay kaynaşabiliyorlarsa diğer ırklarla da kolaylıkla kaynaşır. Nerdeyse herkesle iyi geçinir ama herkesle o kadar yakın olmazlar. Elçilik, diplomatlık, yargıçlık, tüccarlık ve diğer başka pek çok mesleği yaparlar.

Cüceler. "Tıknaz bir topluluk, korkusuz arkadaş ve sözlerinin eridirler. Ama altın hırsları çöküş nedenleridir."

Elfler. "Elf ormanlarına girmemek en iyisidir. Onlar dışarıdan gelenleri sevmez ve oklarla delik deşik olma ihtimalin büyülenme ihtimalin kadar yüksektir. Yine de eğer bir elf şu lanet olası ırk gururunu bir yana bırakıp sana eşitiymiş gibi davranırsa ondan çok şey öğrenebilirsin."

Buçukluklar. "Bir buçukluğun evinde yemek yemek zor iştir. Kafanı, evlerinin tavanlarına çarpmadığın sürece güzel, sıcak bir ateşin önünde iyi bir yemek yiyebilir ve güzel hikâyeler dinleyebilirsin. Eğer buçukluklarda bir parça heves varsa gerçekten de bir şeyler yapabilirlerdi."

Kalıcı Kurumlar

Tek bir elf veya cüce, özel bir yeri veya güçlü bir sırrı koruma görevini üstlenirken, bu amaçlar için insanlar kutsal tarikatlar ve kurumlar oluşturdular. Cüce klanları ve yaşlı buçukluklar kendi geleneklerini bir sonraki nesillere aktarırken, insanların tapınakları, hükümetleri, kütüphaneleri ve kanun kitapları, geleneklerini tarihin kayasına işledi. İnsanlar ölümsüzlük hayalini kurar ama (ölümün pençesinden kurtulmak için hortlak veya ilah olmak isteyenler hariç) bunu, ortadan kaybolduklarında hatırlanacaklarından emin olarak başarırlar.

Bazı insanlar diğer ırklara karşı önyargılı olabilir. Çünkü toplumları genellikle içe dönüktür. İnsanların üzerinde yaşadığı topraklar, insan-dışı toplumların arasında yaşayanlara kıyasla, insan olmayan ırkları daha hoş karşılar.

Kararlılık Abideleri

Macera arayan insanlar, gözüpek ve tutkulu bir ırkın en gözüpek ve tutkulu üyeleri arasındadır. Güç, zenginlik ve ün elde ederek kendi aralarında zafer kazanmayı amaçlarlar. Diğer ırkların aksine, insanlar bölgeler veya gruplardan ziyade nedenler ve amaçlar uğruna mücadele eder.

İnsan Adları Ve Ulusları

Diğer kültürlerden daha fazla çeşitliliğe sahip oldukları için insanların standart isimleri yoktur. Bazıları çocuklarına cücece veya elfçe gibi başka dillerden isimleri verir (bunları da az çok doğru telaffuz ederler). Ama pek çok aile çocuklarına, içinde yaşadıkları bölgenin kültürüyle bağlantılı veya atalarının adlandırma geleneğine uygun bir ad verir.

İnsanların maddi kültürleri ve fiziksel karakterleri bölgeden bölgeye inanılmaz değişiklik gösterir. Örneğin Unutulmuş Diyarlar'da giyim, mimari, yemek, müzik ve edebiyat, doğudaki Turmsih veya Impiltur'dan kuzeydeki Gümüş Sınırlar'ın uzak topraklarına kadar büyük değişiklik gösterir. Daha uzaktaki Kara-Tur'da bu değişiklik çok daha büyük olur. İnsanların fiziksel özellikleriyse eski insanların kadim göçlerine kıyasla çok farklı bir hal almıştır. Dolayısıyla, Gümüş Sınırlar insanları arasında her türlü renk ve özellikte insana rastlamak mümkündür.

Unutulmuş Diyarlar'da dokuz farklı insan ulusu hemen herkes tarafından bilinmektedir. Bununla beraber Faerûn'un dış dünyadan uzaklaşmış bölgelerinde bir düzineden fazla insan ulusu da yaşamaktadır. Bu uluslar ve üyelerinin kendilerine ait adları, senin insan karakterinin hangi dünyada olduğu göz önüne alınmaksızın kullanılabilir.

Calishitler (Kalişitler)

Diğer insanlara kıyasla biraz kısa ve narindirler. Calishitelerin derileri, saçları ve gözleri esmer bir kahverengidir Ana olarak Faerûn'un güneybatısında bulunurlar.

Calishit İsimleri: (Erkek) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (Kadın) Alala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (Soyadlar) Paşa, Dumein, Jassan, Halit, Moslana, Pashar, Rein

Chondathlar (Kondatlar)

Chondathlar vücutları ince uzun, tenleri sarımsı kahverengi, saçları sarışından neredeyse siyaha yaklaşan bir aralıkta, kahverenginin tonlarında olan bir halktır. Pek çoğu uzun boyludur ve yeşil veya kahverengi gözlere sahiptir. Ama bu özelliklerin hepsi için geçerli olduğunu söylemek abartma olur. Chondath insanları Faerûn'un ortasındaki toprakları, yani İçdeniz'in etrafını ele geçirmek istemektedir.

Chondath İsimleri: (Erkek) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Zalim, Miğfer, Malark, Morn, Randal, Stedd; (Kadın) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (Soyadlar) Rahattaç, Çoban, Bozejder, Düzağaç, Grikale, Uzungeyik

Damaranlar

Ana olarak Faerûn'un kuzeybatısında bulunan Damaranlar ortalama yükseklik ve yapıdadırlar. Deri tonları sarımsı kahverenginden açık sarıya kadar değişir. Saçları genellikle kahverengi veya siyahtır ve göz renkleri de çok değişiklik gösterse de en yaygın olanı kahverengidir.

Damaran İsimleri: (Erkek) Bar, Fadei, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orei, Pavel, Sergor; (Kadın) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (Soyadlar) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

Illuskanlar (İlluskanlar)

Illuskanlar uzun boylu, tenleri açık renkli, gözleri de mavi veya çelik grisi olan bir halktır. Pek çoğunun kuzgun siyahı rengi saçı vardır ama kuzeybatıdaki uzak topraklarda ikamet edenler arasında sarışın, kızıl veya açık kahverengi olanlar da bulunur.

Illuskan İsimleri: (Erkek) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (Kadın) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (Soyadlar) Parlakağaç, Temiz, Borukuzgunu, Gölcü, Fırtınarüzgarı, Rüzgarsüren

Mulanlar

İçdeniz'in doğu ve güneydoğu kıyılarında egemen olan Mulanlar genel olarak uzun, ince yapıda ve abanoz rengi bir deriye sahipken, gözleri de ela veya kahverengidir. Saçları siyahtan koyu kahverengine kadar değişir. Ama Mulanların en çok bulunduğu yerlerde soylular ve diğer başka pek çok Mulan saçlarını keser.

Mulan İsimleri: (Erkek) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (Kadın) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (Soyadlar) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

Rashemiler (Raşemiler)

En çok İçdeniz'in doğusunda ve sıklıkla Mulan ile iç içe karışmış halde olan Rashemiler kısa, tıknaz ve kaslı olmaya meyillidirler. Genellikle esmer bir deriye, kara gözlere ve koyu siyah saçlara sahiptirler.

Rashemi İsimleri: (Erkek) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (Kadın) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (Soyadlar) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

Shoular (Şular, Şoğlar)

Shou'lar, Faerûn'un uzak doğusundaki Kara-Tur'da yaşayan en kalabalık ve en güçlü ulustur. Tenleri, sarı-bronzun tonları arasındadır. Saçları siyah ve gözleri de koyu renktir. Shou soyadları genellikle adlarından önce söylenir.

Shou İsimleri: (Erkek) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (Kadın) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (Soyad) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

Tethyrianlar (Tetriyanlar)

Faerûn'un batı kıyısındaki Kılıç Sahili'nin tamamına yayılmış olan Tethyrler orta boyutta ve orta ağırlıkta olup, genellikle esmerdirler ama asıl ikamet ettikleri kuzeye gittikçe bu ten renkleri açılmaya meyillidir. Saç ve göz renkleri çok çeşitlidir ama kahverengi saç ve mavi göz en sık rastlanılanlardır. Tethyrler asıl olarak Chondath isimlerini kullanır.

Turamiler (Turamiler)

İçdeniz'in güney kıyılarının yerlisi olan Turami insanları genellikle uzun ve kaslıdır. Derileri maun renginde, saçları kıvırcık ve gözleri karadır.

Turami Isimleri: (Erkek) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (Kadın) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (Soyadlar) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

İnsan Özellikleri

İnsanlar hakkında bir genelleme yapmak zordur ama senin insan karakterin şu özelliklere sahiptir.

Yetenek Puanı Artışı. Yetenek puanlarının her biri 1'er 1'er artar.

Yaş. İnsanlar gençliklerinin sonunda yetişkin olur ve bir yüzyıldan az yaşar.

Bakış Açısı. İnsanların dünyaya yönelik belirli bir bakış açıları yoktur. Aralarında iyiler de kötüler de bulunabilir.

Boyut. İnsanlar boy ve yapı itibariyle çok büyük çeşitlilik gösterir. Neredeyse 1,5 metre olanlardan 1,8 metrenin çok üzerine çıkanlara da rastlanır. Bu aralıktaki boyun ne olursa olsun, boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 12 metre.

Diller. Ortak Lisan'da ve buna ek olarak kendi seçeceğin başka bir dilde konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. İnsanlar genellikle bağlantı kurdukları diğer toplulukların dillerini öğrenir ve buna bilinmeyen lehçeler de dâhildir. Diğer dillerden aldıkları sözcüklerle kendi dillerini renklendirmeyi severler: Ork küfürleri, elflerin şarkı sözleri, cücece askeri terimleri vs.

Ayrıt İnsan Özellikleri

Eğer oynadığınız oyun normal Yetenek Puanı Artışı yerine 6. Kısımda anlatılan uzlukları kullanıyorsa. ZE'n bu ayrıt özellikleri (aşağıdaki üç özellik ve 6. Kısımdaki uzlar) kullanmana izin verebilir ki bunlar insanların Yetenek Puan Artışı özelliğinin yerini alır.

Yetenek Puanı Artışı. Kendi seçtiği iki farklı yetenek puanı 1 puan artar.

Beceriler. Kendi seçeceğin bir beceride yetkinlik kazanırsın.

Uzlar. Kendi seçeceğin bir uz kazanırsın.





Tüm yaşamı boyunca Farideh, babasının yüzünü ve yüzünde gördüğü ifadeleri okumanın, iyi ki edinmiş olduğu bir yetenek olduğunu bilmişti. Kendisinin veya Havilar'ın gözlerindeki hareketi fark bile edemeyen bir insan, Klansız Mehen'in yüzünde, bir ejderhanın ilgisizliğinden, umursamazlığından başka bir şey göremezdi. Ama pulların hareketleri, bir çıkıntının kavis oluşturması, gözlerin duruşu, dişlerinin arasındaki boşluk –aslında babasının yüzü kulakları sağır edici bir sesle konuşurdu.

Ama bu sefer her bir pul, her bir kas bir heykel gibi tamamen hareketsiz duruyor gibiydi –bir ejderhanın, insanı ölümden bile korkutan soğukluğu, okunmazlığı, bilinmezliği vardı üzerinde, Farideh için bile.

—Erin M. Evans, *The Adversary* (*Düşman*)

İsimlerinden de belli olduğu üzere ejderhalardan doğmuş ejderdoğanlar, kendilerini korkuyla karışık bir anlamazlıkla karşılayan bir dünyada gururla yürür. Ejderha ilahları veya bizzat ejderhaların kendileri tarafından yaratılan ejderdoğanlar, aslında eşsiz bir ırk olarak ejderha yumurtalarından doğar, ejderhaların ve insanların en iyi özelliklerini bir araya getirir. Bazı ejderdoğanlar gerçek ejderhaların sadık hizmetkârları olurken diğerleri büyük savaşlardaki askerler arasında savaşçı olarak yürür, başka bir kısmı da hayatta nereye gideceğini bilmeden kendini rüzgârda savrulurken bulur.

Ejderdoğan

Babası, büyülü geçide inen üç basamağın ilkinde durdu, hareketsizdi. Yüzündeki pulların kenarları grileşmişti, solgundu ama Klansız Mehen halen tek başına koca bir ayıyı, sadece elleriyle yere devirecek kadar güçlü görünüyordu. Tanınan, giyilmekten eskimiş zırhı üzerinde yoktu, onun yerini parlak gümüş hatlara ve çizimlere sahip, açık menekşe renkli bir zırh almıştı. Zırhın kolunda bir de arma vardı, yabancı hanedanlardan birinin arması. Sırtındaki kılıcı aynıydı ama. İkizleri, Arush Vayem'in kapılarının önünde bir kundak içinde bulmasının çok öncesinden beri taşıdığı kılıç.

Gururlu Ejderha Soyu

Ejderdoğanlar, insanımsı bir biçimde ayakta duran ejderhalara çok benzemektedir. Tabii kanatları ve kuyrukları olmadan. İlk ejderdoğanların, hangi ejderha soyundan geliyorlarsa o soyun rengiyle uyuşan tonlarda, parlak pulları vardı ama nesiller boyu süren soy karışımı nedeniyle artık dış görünüşleri gittikçe standartlaşmıştır. Küçük, güzel pullarının rengi genellikle pirinç metali veya bronz rengindedir. Kızıl, pas rengi, altın veya bakır yeşili arasında bir tona sahiptirler. Uzun ve kudretlidirler, sıklıkla 2 metreye yakın ve 140 kilogramdan ağır olurlar. Elleri ve ayakları güçlüdür, her ellerinde pençeye benzer tırnaklara sahip üç parmak ve bir de başparmakları bulunur.

Belirli bir tür ejderhanın kanı, bazı ejderdoğan klanları arasında kendini oldukça açık bir şekilde gösterir. Bu ejderdoğanlar sıklıkla ejder atalarına en çok benzeyen pulları taşımakla övünür –açık kızıl, yeşil, mavi veya beyaz, parlak siyah veya parlak altın sarısı, gümüş, pirinç, bakır veya bronz.



Kendine Yeten Klanlar

Herhangi bir ejderdoğan için klan, yaşamın kendisinden bile önemlidir. Ejderdoğan, klan bağlılığını ve saygısını her şeyin hatta ilahların bile önüne koyar. Her bir ejderdoğanın davranışı, klanının saygısını yansıtır ve klanı lekelemek kovulma ve sürgünle sonuçlanabilir. Tüm ejderdoğanlar klan içindeki konumlarını ve görevlerini bilir ve şerefleri, bu konumun getirdiği bağların ve sorumlulukların devam ettirilmesinde yatmaktadır.

Kendilerini geliştirme yönündeki daimi istekleri, bütün bir ırk olarak sahip oldukları kendi kendine yetme güdüsünü yansıtmaktadır. Ejderdoğan, tüm girişimlerinde beceri ve mükemmeliyetçiliğe önem verir. Başarısız olmaktan nefret eder ve bir şeyden vazgeçmeden önce kendini yok etme derecesinde zorlar. Bir ejderdoğan, hayat amacı olarak belirli bir beceride uzmanlaşmak ister. Buna benzer bir amaca sahip olan diğer ırkların üyeleri tarafından bu durum saygıdeğer görülür.

Tüm ejderdoğanlar kendi kendine yetme arzusu içinde olsa da bazı zor durumlarda yardıma ihtiyaç duyulduğunu kabul eder. Ama böyle bir durumda yardım için başvurulacak en iyi yer klanın kendisidir ve bir klanın yardıma ihtiyacı olduğunda, o da başka ırklara –hatta ilahlara– başvurmadan önce diğer ejderdoğan klanlarına başvurur.

Ejderdoğan İsimleri

Ejderdoğanların doğumda verilen isimleri vardır ama bir şeref göstergesi olarak klan isimlerini önce söyleyebilirler. Bir çocukluk adı veya takma ad sıklıkla yumurtaarkadaşları arasında tanımlayıcı veya sevgi göstergesi olarak kullanılır. Bu şekilde kullanılan isim bir olayı hatırlatabilir veya bir alışkanlıkla ilgili olabilir.

Eril İsimler: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

Dişil İsimler: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, HaviJar, Jheri, Kava, Korinn. Mishann, NaJa, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

Sık Görülmeyen Irklar

Burada anlatılan ejderdoğan ve sonraki sayfalarda yer alan ırklar, sık rastlanılmayan ırklardır. Z&E'nin her dünyasında bulunmazlar ve bulundukları yerlerde bile cücelere, elflere, buçukluklara ve insanlara kıyasla daha az yaygındırlar.

Z&E çoklu evreninin kozmopolit, her ırka mensup üyesinin bolca bulunduğu şehirlerinde, insanların çoğu yaygın olmayan bu ırkların üyelerine ikinci defa bakmaz bile. Ama kırsal bölgelere saçılmış küçük kasaba ve köylerde durum farklıdır. Buralarda yaşayan sıradan insanlar bu ırklardan birisini görmeye alışkın değildir ve buna göre davranacaktır.

Ejderdoğan. Bir ejderdoğanı canavar olarak görmek oldukça kolaydır, özellikle derisini kaplayan pulları, renksel mirasını açık ediyorsa. Gerçi ejderdoğan ateş püskürtmeye ve sorun çıkarmaya başlamadıkça insanlar onlara korkudan ziyade dikkatle yaklaşır.

Yercü. Yercüler bir tehdit olarak görünmez ve mizah yeteneklerini kullanarak gerginlikleri hızlıca yatıştırabilirler. Sıradan insanlar yercüelere merakla yaklaşır. Çünkü büyük ihtimalle daha önce bir tane görmemişlerdir. Ama nadiren düşmanca veya korkak davranırlar.

Yarı-elf. İnsanların çoğu bir yarı-elf görmese de hemen hemen herkes onların var olduğunu bilir. Yabancı bir yarı-elfin bir yerleşim bölgesine girmesine, önünün kesme veya açıkça gösterilen meraktan ziyade, onun arkasından söylenen dedikodular ve uzaktan, dikkatlice yapılan gözlemler eşlik eder.

Yarı-ork. Bir yarı-orkun kavgacı ve asabi olduğunu varsaymak oldukça doğrudur. Bundan dolayı insanlar tanıdıkları olmayan bir yarı-orkun etrafında kendilerine dikkat eder. Bir yarı-ork ortaya çıktığında dükkân sahipleri gizlice değerli veya kırılgan eşyalarını kaldırabilir ve insanlar da yakında bir kavga çıkacağını düşünerek yavaşça hanı boşaltabilir.

Terenkelü. Yarı-orklara dikkatle yaklaşılır ama terenkelüler doğaüstü korkunun hedefidir. Aile miraslarında bulunan kötülük görünüşlerine yansımıştır ve onları ilgilendirdiği kadarıyla insanların gözünde bir terenkelü, doğrudan Dokuz Cehennem'den gelmiş bir şeytan bile olabilir. Bir terenkelü yaklaşırken insanlar korunma duaları etmeye başlar, yolun diğer tarafına geçer veya terenkelünün girebileceği dükkânların kapılarını kapatırlar.



Çocukluk İsimleri: Tırmanan, Kulakbüken, Zıpzıp, Dindar, Kalkanısıran, Azimli
Klan İsimleri: Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

Ejderdoğan Özellikleri

Ejderha soyundan olman, diğer ejderdoğanlarla paylaştığın çok çeşitli özelliklerde kendini göstermektedir.

Yetenek Puanı Artışı. Güç puanın 2'şer 2'şer ve Karizma puanın da 1'er 1'er artar.

Yaş. Genç ejderdoğanlar hızlı büyür. Yumurtadan çıktıkdan birkaç saat sonra yürümeye başlar, 3 yaşında 10 yaşındaki bir insanın boyut ve gelişim özelliklerine sahip olur ve 15 yaşında da yetişkinliğe erişirler. 80 yıl civarında yaşarlar.

Bakış Açısı. Ejderdoğanlar uçlarda yaşamaya meyillidir. Bu da onları iyi ile kötünün (sırasıyla Bahamut ve Tiamat tarafından temsil edilmektedir) kozmik savaşında bir tarafı bilinçli olarak seçmeye zorlar. Ejderdoğanların çoğu iyidir ama Tiamat tarafını seçenler korkunç kötüler olabilir.

Boyut. Ejderdoğanlar insanlardan daha uzun ve ağırdır. 1,8 metrenin çok üstünde ve ortalama olarak neredeyse 115 kilogram ağırlığındadırlar. Boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 12 metre.

Ejderha Atasoyu

Ejderha	Zarar Türü	Nefes Silahı
Siyah	Asit	2 m*.-12 m. hat (Çev. kur. kont.)
Mavi	Yıldırım	2 m.-12 m. hat (Çev. kur. kont.)
Pirinç	Ateş	2 m.-12 m. hat (Çev. kur. kont.)
Bronz	Yıldırım	2 m.-12 m. hat (Çev. kur. kont.)
Bakır	Asit	2 m.-12 m. hat (Çev. kur. kont.)
Altın	Ateş	6 metrelik koni (Çev. kur. kont.)
Yeşil	Zehir	6 metrelik koni (Çev. kur. kont.)
Kızıl	Ateş	6 metrelik koni (Çev. kur. kont.)
Gümüş	Soğuk	6 metrelik koni (Çev. kur. kont.)
Beyaz	Soğuk	6 metrelik koni (Çev. kur. kont.)

*m.=metre

Acımasız Ejderhalar

Ejderha Mızrağı'nda, kötü ilahe Takhisis'in müritleri, metalik ejderhaların yumurtalarını bozan bir kara ayin öğrenmiştir. Bu ayin sayesinde yumurtaları bozarak acımasız ejderhalar denilen kötü bir ejderdoğan türü yaratmışlardır. Bunların beş türü, beş metalik ejderhayla eşleşmektedir ve Mızrak Savaşı'nda Takhisis için savaşmıştır. Auraks (altın), baaz (pirinç), bozak (bronz), kapak (bakır) ve sivak (gümüş). Bunların nefes silahları yerine eşsiz büyü yetenekleri vardır.

Ejderha Atasoyu. Ejderha soyundan gelmektesin. Ejderha Atasoyu tablosundan bir ejderha türü seç. Nefes silahın ve zarar direncin, tabloda da gösterildiği üzere seçeceğin ejderha türü tarafından belirlenmektedir.

Nefes Silahı. Eylemini, yıkıcı enerji üflemek için kullanabilirsin. Ejderha atasoyun, nefesinin boyutu, şekli ve zarar türünü belirler.

Nefes silahını kullandığında, üzerine üflediğin yaratıkların her biri, ejderha atasoyu tablosunda belirlenen kurtulma kontrolünü yapmak zorundadır. Bu kurtulma kontrolü için GS, 8 + Bünye tamlayıcın + yetkinlik bonusundur. Kurtulma kontrolünü başaramayanlar 2z6 zarar alırken, başarılı olanlar verilen zararın yarısını alır. Bu zarar 6. Seviyede 3z6, 11. Seviyede 4z6 ve 16. Seviyede 5z6 olmaktadır.

Nefes silahını kullandıktan sonra, bir kısa veya bir uzun mola tamamlamadan onu yeniden kullanamazsın.

Zarar Direnci. Ejderha atasoyunla ilişkili olan zarar türüne karşı direncin vardır.

Diller. Ortak Lisan ve Ejderha dilinde konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Ejderha dilinin en eski dillerden biri olduğu düşünülmektedir ve sıklıkla büyü çalışmalarında kullanılır. Bu dil diğer yaratıklara kaba ve kulak tırmalayıcı gelir ve bünyesinde çeşitli sert sessizler ve ıslığa benzer sesler barındırır.





Yercü

Sıska, lepiska saçlı, ceviz ağacı renkli bir tene ve ürkütücü, turkuaz gözlere sahip Burgell, Aeron'un ancak yarı boyundaydı ve kapı deliğinden bakabilmek için bir taburenin üzerine çıktı. Oeble'in pek çok sakini gibi bu oda da insanlar için yapılmıştı ve buranın küçük boylu sakinleri, bu durumdan ortaya çıkan garipliklerle ellerinden geldiğince baş etmeye çalışırdı.

Ama odanın nispeten büyük oluşu Burgell'e yercü boyutundaki eşyalarını yerleştirmesi için fazladan alan kazandırmıştı. Ön oda onun çalışma odasıydı ve hayret verici çeşitli aletleri bulundurmaktaydı: çekiçler, keskiler, testereler, maymuncuklar, renkli camlar, kuyumcu mercekleri ve büyüler yapmak için toz haline getirilmiş ya da ufak parçalar halinde kırılmış içerikler. Onun iptaşı olan şişman gri bir kedi, kara büyü kitabının üzerine kıvrılmış uyuyordu ve gözlerini açıp, Aeron'a küçümseyici, sarı bir bakış attıktan sonra, yeniden uykuya dalmış göründü.

—Richard Lee Byers, *The Black Bouquet*
(Siyah Buket)

Yercülerin, birbirine sıkı sıkıya bağlı topluluklarının yakınlarında yaşayanlar, sürekli bir çalışma uğultusu duyar. Bu uğultudan zaman zaman kendini belli eden daha başka sesler yükselir: hareket eden makinaların dişleri, ufak bir patlama, beklenmedik bir başarı çığlığı ve özellikle de kahkaha tufanları. Yercüler yaşamaktan zevk alırlar, icat yapma, keşif, araştırma, yaratma ve oyunla uğraştıkları her anın keyfini çıkarırlar.

Canlı İfadeler

Bir yercünün yaşam enerjisi ve coşkusu küçücük vücudunun her yerinde kendini gösterir. Yercüler ortalama olarak 1 metre boyunda ve 18 ila 20 kilogram ağırlığındadır. Bronz veya kahverengi yüzlerini genelde (kocaman burunlarının altında) geniş bir gülümseme süsler ve parlak gözleri büyük bir coşkuyla ışıldar. Güzel ve sarı saçlarının her yöne dağılma gibi bir alışkanlığı vardır ve sanki bir yercünün, etrafındaki her şeye karşı doymak bilmeyen ilgisini göstermektedir.

Bir yercünün kişiliği görünümüne büyük oranda yansır. Erkek bir yercünün sakalı yoldan çıkmış saçıyla büyük bir karşıtlık oluştururcasına özenle kesilmiştir ama sıklıkla garip çatallar veya muntazam çıkıntılar şeklinde biçimlendirilmiştir. Genellikle sade toprak renklerini taşıyan giysileri ise mücevherat, işlemeler, parlayan değerli taşlarla dikkatlice süslenmiştir.

Hoşnut Adanmışlık

Yercüleri ilgilendirdiği kadarıyla, yaşamak inanılmaz güzel bir şeydir ve onlar, üç ila beş yüz yıl boyunca yaşadıkları her andan mümkün olabilecek en büyük memnuniyeti almaya çalışırlar. İnsanlar bu kadar uzun bir sürede sıkılmadan nasıl yaşanacağını merak edebilir ve elfler uzun yaşamlarında dünyadaki her türlü güzelliğin tadını çıkarmak için istedikleri kadar zaman ayırabilir ama yercüler, bu kadar zamanla bile yapmak ve görmek istedikleri şeyler için yeterli zamanları olmamasına üzülürler.

Yercüler, zihinlerindeki düşünceleri yeterince hızlı anlatamazmış gibi konuşurlar. Pek çok konuda fikir ve görüş ortaya atsalar da başkalarını dikkatlice dinlemeyi başarabilirler, tabii bu esnada da gerekli jest ve mimikleri yapmaktan da kaçınmazlar.



Derin Yercüler

Yercülerin üçüncü bir altırkı, derin yercüleri (veya svirfneblin). Karanlıkaltı'na yayılmış küçük topluluklar halinde yaşar. Ercegel veya kara elflerin aksine svirfneblin yüzeyde yaşayan kuzenleri kadar iyidir. Bununla beraber mizah anlayışları ve coşkuları, içinde bulundukları kasvetli coğrafya yüzünden biraz körelmiştir ve yaratıcı zekâları çoğunlukla taş işçiliğine yönelmiştir.

Yercüler, kelime şakaları ve eşek şakaları başta olmak üzere her türlü şakayı sevseler de üstlendikleri sorumluluklar konusunda diğer herkes kadar ciddidirler. Yercülerin çoğu becerikli birer mühendis, simyacı, tamirci ve mucittir. Yaptıklarını mükemmelleştirme sürecinde, hata yapmaya ve bu sürede kendilerine gülmeye hazırdırlar. Cesur riskler (ki bazıları aptalcadır) alıp büyük hayaller kurarlar.

Işıltılı Oyuklar

Yercüler evlerini tepeli, ağaçlı yerlere yaparlar. Yeraltında yaşarlar ama cücelerden daha fazla temiz havaya çıkar, mümkün olduğunca yüzeydeki doğal, yaşayan dünyanın tadını çıkarırlar. Evleri hem zeki inşa teknikleri hem de basit illüzyonlarla (yanılsamalarla) gizlenmiştir. Hoş karşılanan ziyaretçiler hızlıca parlak, sıcak oyuklara davet edilir. İstenmeyenlerinse bu oyukları bulmaları zaten pek mümkün değildir.

İnsanların yaşadıkları topraklara yerleşen yercüler genellikle mücevherat kesici, mühendis, danışman veya tamircilik yapar. Bazı insan aileler, çocukları hem ciddi bir eğitimden geçsin hem de güzelce eğlenebilsin diye, çocuklarına eğitmenlik yapması için yercü öğretmenler tutar. Yercü bir öğretmen, uzun yaşamı boyunca tek bir ailenin birkaç nesil üyesine öğretmenlik yapabilir.

Yercü İsimleri

Yercüler isimleri severler ve çoğunun yarım düzine civarında adı vardır. Bir yercünün annesi, babası, klan büyüğü, halaları ve amcalarının her biri ona bir isim verir. Hemen hemen herkes tarafından takılan farklı takma adlar da belki kalıcı olur belki olmaz. Yercü isimleri genellikle atalarının veya uzak akrabalarının adlarının değişmiş halleridir. Gerçi bazı isimler tamamen yeni bulunmuş veya uydurulmuş da olabilir. İnsanlar ve isimler konusunda "sıkıcı" olan diğer halklarla işleri olduğunda bir yercü üç adından fazlasın kullanmamayı öğrenmiştir: kişisel adı, klan adı ve takma adı. Her biri için bir ad seçmekse eğlencenin asıl olduğu yerdir.

Erkek İsimleri: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

Kadın İsimleri: Bimpnollin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

Klan İsimleri: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Takma Adlar: Aleslosh, Külyürek, Porsuk, Pelerin, Çiftkilit, Yumrukaşıran, Dikici, Ku, Nim, Tekpabuç, Çukur, Parlakyasa, Şaşkınördek

Dünyayı Görmek

Meraklı ve düşünmeden hareket eden yercüler maceraperestliği dünyayı görme veya sadece keşfetme aşkı için seçebilir. Mücevher ve diğer kıymetli eşyalara karşı büyük bir sevgi besledikleri için bazı yercüler maceracılığı, zenginliğe giden tehlikeli ama hızlı bir yol olarak görür. Onları maceralara iten her ne olursa olsun, bu hayat tarzını seçen yercüler, diğer tüm faaliyetlerde yaptıkları gibi ondan da mümkün olan en büyük zevki çıkartmaya çalışır. Hatta bazen beraber yola çıktıkları diğer maceracıları sinir etmek pahasına.

Yercü Özellikleri

Yercü karakterin, diğer tüm yercülerde ortak olan bazı karakteristik özelliklere sahiptir.

Yetenek Puanı Artışı. Zeka puanın 2'şer 2'şer artar.

Yaş. Yercüler insanlarla aynı hızda olgunluğa erişir ve çoğunun 40 yaş civarında ev-bark kurmaları beklenir. 350 ila 500 yıl arasında yaşayabilirler.

Bakış Açısı. Yercülerin büyük çoğunluğu iyidir. Adile meyilli olanlar danışman, mühendis, araştırmacı, öğretmen, kâşif veya mucit olurlar. Kaosa meyilli olanlar da genellikle ozan, şakacı, gezgin veya tuhaf kuyumcular olurlar. Yercüler iyi kalplidir ve aralarındaki şakacılar bile acı vermekten çok eğlenceli olmayı düşünür.



Her Zaman Müteşekkir

Üzücü ve ciddi bir yara almadığı sürece, bir yercünün düşmanca veya kötücül davranması çok nadirdir. Yercüler pek çok ırkın, kendi mizah anlayışlarını paylaşmadığını bilir. Ama yapmak için yola çıktıkları her neyse, onu yaparken başkalarının da kendilerine eşlik etmesinden bir o kadar zevk alırlar.

Boyut. Yercüler 1 ila 1,2 metre arasında bir boyda olur ve ortalama olarak 20 kilogramdırlar. Boyutun Küçük.

Hız. Temel yürüme hızın 10 metre.

Karagörü. Yeraltında yaşamaya alışkın olduğun için karanlık ve alacakaranlıkta keskin bir görüşe sahipsindir. Alacakaranlıkta 24 metre ilerisini, aynı gün ışığıyla aydınlanıyormuş gibi görürsün ve karanlığı da alacakaranlık gibi görürsün. Ama renkleri seçemezsin, her şey grinin tonlarında görünür.

Yercü Kurnazlığı. Büyüye karşı yaptığın tüm Zekâ, Bilgelik ve Karizma kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.

Diller. Ortak Lisan'da ve Yercüce konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Cüce alfabesi kullanan Yercüce, teknik konular üzerine yazılan kitaplar ve doğal yaşama dair kataloglarıyla tanınmıştır.

Altırklar. Yercülerin iki altırkı, Z&E dünyalarında bulunmaktadır: Orman Yercüleri ve Kaya Yercüleri. Bunlardan birini seçmelisin.

Orman Yercüleri

Bir orman yercüsü olarak illüzyon (yanılsama), hızlıca hareket etme ve gizlenme konularında doğal bir yatkınlığın vardır. Z&E dünyalarında orman yercüleri nadir ve son derece saklıdırlar. Güzel ormanlardaki gizli topluluklar halinde yaşar, kendilerini gizlemek veya tespit edilmeleri halinde kaçmalarına imkan yaratmak için illüzyon (yanılsama) ve küçük hileler kullanırlar. Orman yercüleri diğer iyi kalpli orman halklarına karşı dostane davranmaya meyillidir; elfleri ve iyi periselleri en önemli müttefikleri arasında görürler. Bu yercüler aynı zamanda küçük orman hayvanlarıyla da arkadaş olur ve sinsice yaşadıkları yere doğru ilerleyebilecek tehditlerden haberdar olmak için onlara güvenirler.

Yetenek Puanı Artışı. Çeviklik puanın 1'er 1'er artar.

Doğal İllüzyonist. *Küçük illüzyon* büyümsüsünü biliyorsun. Zekâ puanın aynı zamanda büyü yapma yeteneğin.

Küçük Hayvangillerle Konuşma. Ses ve el-yüz hareketleri aracılığıyla, boyutu Küçük veya daha küçük olan hayvangillere basit fikirleri iletebilir/alabilirsin. Orman yercüleri hayvanları çok sever ve sıklıkla sincapları, porsukları, tavşanları, köstebekleri, ağaçkakanları ve diğer yaratıkları evcil hayvan olarak besler.

Kaya Yercüleri

Bir kaya yercüsü olarak diğer yercülerde olmayan doğal bir yaratıcılığa ve dayanıklılığa sahipsin. Z&E dünyalarındaki yercülerin çoğu kaya yercüsüdür, buna Ejderha Mızrağı'ndaki tamirci yercüler de dâhildir.

Yetenek Puanı Artışı. Bünye puanın 1'er 1'er artar.

Zanaatkâr Bilgisi. Büyülü nesneler, simyevi nesneler veya teknolojik aletler ile ilgili olarak ne zaman Zekâ (Tarih) kontrolü yapsan, normalde uygulayacağın yetkinlik bonusu yerine yetkinlik bonusunun iki katını ekleyebilirsin.

Tamirci. Esnaf aletlerini (tamirci aletleri) kullanmada yetkinsin. Bu aletleri kullanarak 1 saat ve 10 altın para (ap) harcayarak Minik boyutta, kurmalı bir cihaz yapabilirsin (ZS 5, 1 can puanı). Bu cihaz 24 saatin ardından işlemeyi bırakır (eğer 1 saat harcayıp onu çalışır durumda tutmazsan). Ya da eylemini kullanarak onu sökmeye karar verebilirsin, böyle yaparsan, onu yapmak için kullandığın malzemeleri geri alabilirsin. Bu tür cihazlardan, aynı anda en fazla üç tanesine sahip olabilirsin.

Bu cihazı yaptığında, şunlardan birini seçmelisin:

Kurmalı Oyuncak. Bu oyuncak, kurmalı bir hayvan, canavar veya kişi olabilir. Mesela bir kurbağa, fare, kuş, ejderha veya asker. Yere konulduğunda oyuncak, sıra sana geldiğinde, rastgele bir yöne 2 metre boyunca ilerler. Temsil ettiği yaratığa uygun sesler çıkarır.

Kundakçı. Bu cihaz minyatür bir alev çıkartır ki mum, meşale veya kamp ateşi yakarken kullanabilirsin. Bu cihazı kullanmak için eylemini harcamalısın.

Müzik Kutusu. Bu müzik kutusu açıldığında ortalama bir seste, tek bir şarkı çalar. Kutu, şarkı sona erdiğinde veya kapatıldığında, şarkıyı çalmayı durdurur.





"Tanis?" dedi Flint tereddüt içinde, adam yaklaşırken.

"Aynen öyle." Yeni gelenin sakallı yüzü büyük bir tebessümle açıldı. Kollarını açtı ve cüce ona engel olamadan Flint'i ayaklarını yerden kesecek şekilde kucakladı. Cüce eski dostuna kısa bir an için sarıldı, sonra itibarını hatırlayarak kıvranıp kendini yarı-elfin kucağından kurtardı.

—Margaret Weis & Tracy Hickman,
Güz Alacakaranlığı Ejderhaları

Yarı-Elf

Flint, alçalmış güneşe gözlerini kısara baktı. Yoldan iri adımlarla ona doğru ilerleyen bir insan sureti görmüş gibiydi. Ayağa kalkan cüce, daha iyi görebilmek için yüksek bir çam ağacının gölgesine çekilde. Adamın yürüyüşünde rahat bir zarafetizi vardı, elfçe bir zarafet derdi Flint ama adamın bedeni bir insan bedeninin kalınlığı ve sıkı adele yapısına sahipti; öte yandan yüzündeki kıllar kesinlikle insan ırkına aitti. Cücenin, adamın yeşil kukuletasının altından tüm görebildiği yanık teni ve kızıl kestane sakallarıydı. Adamın bir omzuna uzun bir yay asılmıştı, sol yanından da bir kılıç sallanıyordu. Elflerin çok sevdikleri karışık desenlerle titizlilikle süslenmiş yumuşak deriden giysiler giymişti. Fakat Krynn'de hiçbir elfin sakalı olamazdı…
Hiçbir elfin ama…

Her iki dünyanın özelliklerini taşıyan ama hiçbirisine ait olmayan yarı-elfler, bazılarının elf ve insan ana-babalarının en iyi özellikleri dediği nitelikleri bir araya getirmişlerdir: Elflerin arıtılmış duyuları, doğa sevgileri ve sanatsal zevkleriyle işlenmiş insan merakı, yaratıcılığı ve tutkusu. Bazı yarı-elfler insanlar arasında yaşar, duygusal ve fiziksel farklılıkları nedeniyle onlardan biri olmadıklarını hemen belli eder, zaman onlara hiç dokunmazken arkadaşlarının ve sevdiklerinin yaşlanmasını izlerler. Diğerleri elflerle beraber yaşar, akranları çocukluklarını yaşamaya devam ederken onlar zamansız elf diyarlarında yetişkinliğe ulaşmak için sabırsızlanırlar. Yarı-elflerin çoğu iki topluma da uyum sağlayamaz, yalnız başlarına seyahat ettikleri bir hayat tarzını seçer veya diğer uyumsuzlar ve dışlanmışlara katılarak maceralara doğru yola çıkar.

İki Dünya

Yarı-elfler insanların gözünde elflere ve elflerin gözünde de insanlara benzer. Boy konusunda her iki ırkla uyumludurlar. Gerçi ne elfler kadar ince ne de insanlar kadar kaslıdırlar. Uzunlukları 1,5 metrenin altından 1,8 metreye kadar ve ağırlıkları da 45 ila 80 kilogram arasında olabilir; erkekler kadınlara kıyasla biraz daha uzundur. Yarı-elf erkeklerin sakal ve bıyıkları olur ve bazen elf soylarını gizlemek için bunları uzatırlar. Yarı-elf renkleri ve özellikleri, insan ve elf ana-babalarıyla uyumluluk gösterir. Bundan dolayı her iki ırkın üyelerine kıyasla çok daha çeşitlidirler. Elf anne veya elf babalarının gözlerini almaya meyillidirler.





Mükemmel Elçiler

Yarı-elflerin çoğu erken sayılabilecek bir yaşta hemen herkesle iyi geçinmeyi, düşmanlıkları ortadan kaldırmayı ve rakipleri ortak bir noktada buluşturmayı öğrenir. Bir ırk olarak elf soğukluğu olmaksızın elf zarafetine, insan kabalığı olmaksınız insan enerjisine sahiptirler. Sıklıkla mükemmel elçiler ve aracılar olurlar. (Bu duruma elfler ve insanlar hariçtir. Zira her iki taraf da yarı-elfin diğer tarafı kayırdığından şüphelenir.)

Diplomat Ya Da Gezgin

Yarı-elflerin kendilerine ait toprakları yoktur. Gerçi insan şehirlerinde hoş karşılanırlar, elf ormanlarında ise daha az hoş karşılanırlar. Elflerin ve insanların sıklıkla etkileşimde bulunduğu bölgelerdeki büyük şehirlerde yarı-elfler bazen küçük bir topluluk oluşturacak kadar kalabalık olabilirler. Kendi ırkdaşlarıyla yani yarı-elflerle bir arada olmak hoşlarına gider. Çünkü her iki dünyada birden yaşamayı gerçekten onlardan başka anlayan kimse yoktur.

Dünyanın başka kısımlarında yarı-elfler pek hoş karşılanmaz. Hatta o kadar ki bir yarı-elf bir diğer yarı-elfle karşılaşmadan yıllar boyu yaşayabilir. Bazı yarı-elfler herkesten uzakta olmayı tercih eder; tuzakçılar, korucu, avcı veya maceracı olarak dolaşır, medeniyete nadiren uğrarlar. Elfler gibi onlar da uzun ömürlerinden kaynaklanan güçlü bir dolaşma isteğine sahiptir. Bunun zıttı olarak başkaları, kendilerini toplulukların ortasına atar, karizmaları ve sosyal becerilerini diplomatik rollerde veya dolandırıcılıkta ustalıkla kullanır.

Yarı-Elf İsimleri

Yarı-elfler ya insan ya da elf isimlerini kullanırlar. İki topluma da gerçekten ait olmadıklarını vurgulamak isterlermiş gibi insanlar arasında yetişen yarı-elflere sıklıkla elf isimleri ve elfler arasında yetişenlere de sıklıkla insan isimleri verilmektedir.

Yarı-Elf Özellikleri

Yarı-elf karakterinin bazıları elflerle ortak ve bazıları da sadece yarı-elflere özgü olan özellikleri vardır.

Yetenek Puanı Artışı. Karizma puanın 2'şer 2'şer artar ve kendi seçeceğin iki diğer yetenek puanın 1'er 1'er artar.

Yaş. Yarı-elfler insanlarla aynı hızda olgunlaşır ve 20 yaş civarında yetişkinliğe erişirler. Bununla beraber insanlardan daha uzun yaşayarak sıklıkla 180 yaşı geçerler.

Bakış Açısı. Yarı-elfler elflerin kaotik eğilimlerini miras almışlardır. Hem kişisel özgürlüğe hem de yaratıcı ifadeye önem verirler. Bu da kendini ne lider olma sevdası ne de takipçi olma isteği şeklinde gösterir. Kuralları hiçe sayar, diğerlerinin isteklerinden gücenir ve bazen güvenilmez ya da en azından öngörülemez olduklarını gösterirler.

Boyut. Yarı-elfler yaklaşık olarak insanlarla aynı boyuttadır. Boyları, 1,5 ila 1,8 metre arasında değişir. Senin boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 12 metre.

Karagörü. Elf kanın sayesinde karanlık ve alacakaranlıkta keskin bir görüşe sahipsindir. Alacakaranlıkta 24 metre ilerisini, aynı gün ışığıyla aydınlanıyormuş gibi görürsün ve karanlığı da alacakaranlık gibi görürsün. Ama renkleri seçemezsin, her şey grinin tonlarında görünür.

Peri Soyu. Tılsımlanmaya karşı yapılan kurtulma kontrollerinde avantajın vardır ve büyü seni uyutamaz.

Beceri Çeşitliliği. Kendi seçeceğin iki beceride yetkinsindir.

Diller. Ortak Lisan, Elfçe ve kendi seçeceğin üçüncü bir dilde konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin.





İster kudretli bir cadının liderliği altında birleşmiş olsun ister yıllar süren çatışmaların ardından bir duraklamaya erişilsin, ork ve insan kabileleri bazen ittifaklar kurarak, yakındaki medeni toprakları korkuya boğmak için güçlerini birleştirerek çok daha kalabalık bir grup oluştururlar. Bu ittifaklar evliliklerle mühürlendiğinde, yarı-orklar dünyaya gelir. Bazı yarı-orklar kendi ork kabilelerinin gururlu şefleri konumuna yükselir. Çünkü damarlarındaki insan kanı, saf kan ork rakiplerine karşı onlara avantaj verir. Bazıları insanlar ve diğer başka medeni ırklar arasında değerlerini kanıtlamak için dünyaya açılır. Bunların pek çoğu maceracılar haline gelir, başardıkları büyük işler sayesinde azamet, barbar gelenekleri ve vahşi çılgınlıkları nedeniyle kötü bir ün kazanırlar.

Yarı-Ork

Cenk Şefi Mhurren kendini, içinde uyuduğu uyku kürklerinden ve yanında yattığı kadınlarından uzaklaştırdı ve sıkı, kaslı gövdesinin üzerine, ağır çelik halkalardan oluşan kısa bir örgü zırh geçirdi. Savaşçılarının çoğundan önce uyanırdı çünkü içinde insan soyunun izi güçlüydü ve kabilesinin geri kalanına kıyasla günışığından daha az rahatsız olurdu. Kanlı Kafatasları içindeki bir savaşçı gücüyle, cesaretiyle ve aklıyla yargılanırdı. Bir savaşçı için insan soyuna sahip olmak lekelenmiş olmak değildir – tabii tam ork olan ırkdaşları kadar güçlü, dayanıklı ve kana susamışsa. Ork silah arkadaşlarından daha zayıf olan yarı-orklar ne Kanlı Kafatasları ne de başka bir ork kabilesi arasında fazla hayatta kalamazdı zaten. Ama bir damla insan kanının sıklıkla bir savaşçıya verdiği tam gerekli miktarda kurnazlığı, hırsı ve disiplin karışımını verdiği bir gerçekti ve Mhurren'in durumu tam da buydu. İki bin mızraklı toplayabilcek bir kabilenin efendisi ve Thar'daki en güçlü şefti.

—Richard Baker, *Swordmage*
(Kılıç Büyücüsü)

Yaralı ve Güçlü

Yarı-orkların grimsi derileri, eğimli alınları, çıkık çeneleri, belirgin dişleri ve uzun boyları, ork soyunun özelliklerini herkesin görünümüne sunar. Yarı-orklar 1,8 ila 2,1 metre arasında bir boya ve genellikle 80 ila 115 kilogram arasında bir ağırlığa sahiptir.

Orklar savaş yaralarını birer gurur ve süsleyici yaraları da güzellik nişanesi olarak görürler. Diğer yaralarsa bir orkun veya yarı-orkun eski bir köle veya gözden düşmüş bir sürgün olduğunu gösterir. Orklar arasında veya onların yakınında yaşayan tüm yarı-orkların yaraları vardır. Bunlar ister aşağılanmaktan ister gururdan olsun, daha önceki kahramanlıklarını ve aldıkları yaraları gösterir. İnsanlar arasında yaşayan böyle bir yarı-ork, gurur duyduğu için bu yara izlerini gösterebilir veya utandığı için gizleyebilir.

Gruumsh'un İzi

Tek gözlü ilah Gruumsh orkları yaratmıştır ve ona tapınmaktan yüz çeviren orklar bile onun etkisinden tam olarak kurtulamaz. Bu, yarı-orklar için de geçerlidir. Gerçi damarlarındaki insan kanı bu ork mirasının etkilerini yumuşatmaktadır. Bazı yarı-orklar rüyalarında, içlerinde kaynayan öfkeyi serbest bırakmaya çağıran Gruumsh'un sesini duyarlar. Diğerleri savaşırken Gruumsh'un,





coşkusunu içinde hisseder –ve ya onunla beraber coşar ya da korku ve öfkeden dolayı tir tir titrerler. Yarı-orklar doğal olarak kötü değillerdir ama kötülük içlerinde bulunmaktadır. Onu kucaklayıp benimsemek ya da ona karşı başkaldırıp isyan etmek onların seçimidir.

Gruumsh'un kudurtan öfkesine ek olarak yarı-orklar duyguları yoğun yaşarlar. Kudurmuşluk hali sadece nabızlarını hızlandırmaz ayrıca vücutlarını da yakar. Bir hakaret, asit gibi ızdırap verirken üzüntü, güçlerinin altını oyarak onları zayıflatır. Ama kuvvetlice ve içten kahkahalar atarlar ve bedenlerinin istediği basit zevkleri –ziyafet çekmek, içmek, güreşmek, davul çalmak ve vahşi şekilde dans etmek– kalplerini neşeyle doldurur. Asabi ve bazen suratsız olmaya meyillidirler. Bununla beraber düşünmektense harekete geçmeyi ve tartışmaktansa kavga etmeyi yeğlerler. En başarılı yarı-orklar medeni topraklarda yaşayabilmek için yeterli öz-kontrole sahip olanlardır.

Kabileler Ve Varoşlar

Yarı-orklar genelde orklar arasında yaşarlar. Diğer ırklara gelince, insanlar çoğunlukla yarı-orkları kendi yaşam alanlarına kabul eder ve yarı-orklar da ork kabileleri arasında bulunmadıkları zamanın hemen tamamını insan topraklarında geçirir. İster kendilerinin sert, barbar kabileler arasında olduklarını kanıtlamaya çalışsınlar; ister büyük şehirlerin varoşlarında hayatta kalmaya çalışsınlar, yarı-orklar olağandışı fiziksel güçleri, dayanıklıkları ve insan soylarından miras aldıkları saf azimle yaşamlarını sürdürürler.

Yarı-Ork İsimleri

Yarı-orkların isimleri genelde içinde büyüdükleri kültürü yansıtmaktadır. İnsanlar arasında uyum sağlamak isteyen bir yarı-ork, ork adını bir insan adıyla değiştirebilir. İnsan isimli bazı yarı-orklar, kendilerini daha korkutucu yaptıklarına karar vererek kendine bir ork adı almaya karar verebilir.

Erkek Ork İsimleri: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

Kadın Ork İsimleri: Baggi, Emen, Engong. Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

Yarı-Ork Özellikleri

Yarı-ork karakterinin, ork soyundan miras aldığı bazı özellikleri vardır.

Garezli Kabulleniş

Her yarı-ork, orklardan nefret edenler tarafından kabul edilmenin bir yolunu bulur. Bazıları içe dönüktür, dikkatleri üzerine çekmemeye çalışır. Bazıları, ellerinden geldiğince ortalık yerde dindarlık ve iyi kalplilik emareleri gösterir (ister içten olsun ister sahte). Ve bazıları da başkaları kendinden kaçınsın diye olduğundan daha sert görünmeye çalışır.

Yetenek Puanı Artışı. Güç puanın 2'şer 2'şer ve Bünye puanın 1'er 1'er artar.

Yaş. Yarı-orklar, insanlardan biraz daha hızlı olgunlaşır, 14 yaş civarında yetişkin olurlar. Dikkat çekecek kadar hızlı yaşlanırlar ve çok nadiren 75 yaşından sonrasını görürler.

Bakış Açısı. Yarı-orklar, ork ana-babalarının kaotik yatkınlığını alırlar ve iyiye doğru güçlü bir yönelimleri yoktur. Orklar arasında büyüyen ve yaşamlarını onlar arasında geçiren yarı-orklar genellikle kötü olurlar.

Boyut. Yarı-orklar insanlardan daha büyük ve yapılıdır. Boyları 1,5 metreden başlar ve 1,8 metrenin çok üstlerine kadar çıkar. Boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 12 metre.

Karagörü. Damarlarındaki ork kanı sayesinde karanlık ve alacakaranlıkta keskin bir görüşe sahipsindir. Alacakaranlıkta 24 metre ilerisini, aynı gün ışığıyla aydınlanıyormuş gibi görürsün ve karanlığı da alacakaranlık gibi görürsün. Ama renkleri seçemezsin, her şey grinin tonlarında görünür.

Tehditkâr. Korkutma becerisinde yetkinsindir.

Sonsuz Sabır. Can puanının 0 olduğu ama doğrudan öldürülmediğin (ani ölüm) durumlarda, bunun yerine 1 can puanına düşmeyi seçebilirsin. Uzun bir mola vermeden bu özelliğini bir daha kullanamazsın.

Vahşi Saldırılar. Yakın dövüşte kullanılan bir silahla kritik vuruş gerçekleştirdiğinde, kullandığın silahın zarar zarlarından birini bir kez daha atabilir ve gelen sayıyı, kritik vuruş zararına ekleyebilirsin.

Diller. Ortak Lisan ve Orkça konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Orkça sert ünsüzlere sahip, kulakları tırmalayan, gıcırdamsı sesler çıkartan bir dildir. Kendine ait bir alfabesi yoktur ama genellikle cüce alfabesiyle yazılır.



Terenkelü

"Ama insanların sana nasıl baktığını görüyorsun değil mi, şeytanın çocuğu?"

Bir kış fırtınası kadar soğuk olan o kara gözler tam kalbinin içine bakıyordu ve sesindeki ani ciddiyet onu sarstı.

"Nedir söyledikleri?" diye sordu. "Biri merak uyandırır, ikisi komplo düzenler…"

"Üçüyse lanetler," diye bitirdi. "Daha önce bu saçmalığı duymadım mı sanıyorsun?"

"Duyduğunu biliyorum." Ona ters ters baktıktan sonra ekledi, "Zihninin derinliklerine bakıyor değilim küçük kız. Bu her terenkelünün kendi yüküdür. Bazısı altında kırılır, bazısı boynuna yük olarak asar bazıları da onunla eğlenir." Başını yeniden yana yatırdı, gözlerindeki hasta edici ışıltıyla iyice inceledi. "Savaşıyorsun, değil mi? Hem de bahse girerim ki yıpkı vahşi bir yaban kedisi gibi. Her küçük yumruk ve yorum pençelerini daha da keskinleştiriyor."

—Erin M. Evans, *Brimstone Angels*
(Kükürt Melekleri)

Bakışlar ve fısıltılarla karşılanmak, sokakta şiddete ve hakaretlere maruz kalmak, onlara bakan her gözde güvensizlik ve korku görmek: Terenkelülerin kaderine çıkan budur. Ve yarayı daha da deşercesine, terenkelüler bu durumun, nesiller önce yapılan bir anlaşma sonucu -Dokuz Cehennem'in yöneticisi- Asmodeus'un özünün, soylarına karışması sonucu olduğunu bilirler. Görünüşleri ve doğaları onların suçu değildir. Ama onların, onların çocuklarının ve çocuklarının çocuklarının her zaman sorumlu tutulacağı kadim bir günahın sonucudur.

Lanetli Soy

Terenkelüler insan soyundan gelmektedir ve en geniş anlamda, halen insan gibi görünürler. Bununla beraber lanetli soyları görünümlerinde bariz bir iz bırakmıştır. Terenkelülerin çok çeşitli şekillere sahip olabilen büyük boynuzları vardır: Bazılarının boynuzları koçboynuzu gibi kıvrımlıdır, bazılarının ceylan boynuzu gibi düz, başkalarının boynuzları da antilop boynuzu gibi döne döne, dümdüz yukarı uzar. 1,2 veya 1,5 metre uzunluğunda, sinirlendiklerinde veya endişelendiklerinde savrulan veya kıvrılan kalın kuyrukları da vardır. Köpek dişleri biraz daha uzun ve çok sivri uçludur; göz bebekleri olmayan gözleri tek bir renkten ibarettir -siyah, kırmızı, beyaz, gümüş veya altın sarısı. Tenleri, insanların sahip olduğu tüm renkleri kapsar ama aynı zamanda kırmızının tonlarını da içinde barındırır. Boynuzlarından aşağı uzanan saçları genellikle koyu renklidir ve siyah ile kahverengiden koyu kırmızıya, koyu maviye veya koyu mora kadar değişiklik gösterir.

Kendine Yeten ve Şüpheci

Terenkelüler insan şehir veya kasabalarında bulunan küçük azınlıklar halinde yaşarlar. Buralar genellikle içinde bulundukları şehrin en güvensiz, yaşaması en zor bölümüdür. Bundan dolayı buralarda büyüyenler dolandırıcı, hırsız



veya mafya babası olurlar. Bazen dışa kapalı bölgelerdeki diğer azınlıklar arasında yaşadıkları da olur ki böyle yerlerde daha çok saygı görürler.

Herhangi bir anavatana sahip olmayan terenkelüler bu dünyada kendi kaderlerini kendilerinin çizmesi gerektiğini ve hayatta kalmak için güçlü olunması gerektiğini bilirler. Arkadaş olduğunu iddia eden herhangi birine güvenmek için acele etmezler. Ama bir terenkelünün yol arkadaşı, terenkelüye güvendiğini gösterirse, karşılık olarak onlardan aynı güveni görür. Ve bir terenkelü birine sadık olmaya karar verirse, ömür boyu sürecek bir dostluk veya müttefiklik kurulmuş demektir.

Terenkelü İsimleri

Terenkelü isimleri üç ana gruba ayrılmaktadır. Başka bir kültürün içinde doğan terenkelüler, o kültürü yansıtan isimler alırlar. Bazılarının Cehennem dilinden gelen isimleri vardır, bunlar nesiller boyu kullanılmaktadır ve onların şeytani soylarını yansıtır. Ve dünyada kendilerine yer bulmak isteyen bazı genç terenkelüler bir erdemini veya başka bir anlamı içeren isimler seçip, bu ismin anlamını kucaklamaya çalışırlar. Bazıları için isim soylu bir görev anlamına gelirken bazıları için zorlu bir kaderi yansıtır.

Erkek İsimleri: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, lados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Kadın İsimleri: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

"Erdem" İsimleri: Sanat, Leş, İlahi, İnanç, Keder, Seçkin, Korku, Zafer, Umut, Fikir, Müzik, Hiçlik, Açık, Şiir, Görev, Rastgele, Saygı, Gam, Cüret, Azap, Bitkin

Karşılıklı Güvensizlik

İnsanlar terenkelülere şüpheyle yaklaşmaya meyillidir. Lanetli soylarının sadece görünüşleri üzerinde değil karakterleri üzerinde de izini bıraktığını düşünürler. Dükkân sahipleri bir terenkelü dükkânlarına girdiğinde mallarını yakından gözlerler; bir kasaba bekçisi ortalıkta dolaşan bir terenkelüyü bir süre takip edebilir ve halkı galeyena getirmek için bahane arayanlar yaşanan garip olaylar için her zaman onları suçlar. İşin gerçeğiyse, bir terenkelünün soyunun, onların karakteri üzerinde o kadar da büyük bir etkisi olmaz . Yıllar boyu güvensizlik içinde yaşamak, çoğu terenkelü üzerinde izini bırakır ve onlar da buna farklı şekillerde karşılık verirler. Bazıları üzerlerine yapışan bu etikete uygun bir hayat yaşamayı seçerken, başkaları daha erdemli davranır. Çoğu, insanların onlara nasıl davrandığının farkındadır. Gençliği boyunca bu güvensizlikle yetişen bir terenkelü, tılsımlama veya korkutma aracılığıyla bu önyargının üstesinden gelme yeteneğini geliştirir.

Terenkelü Özellikleri

Terenkelüler, cehennemi soyları nedeniyle belli başlı bazı ırksal özelliklere sahiptirler.

Yetenek Puanı Artışı. Zeka puanın 1'er 1'er ve Karizma puanın 2'şer 2'şer artar.

Yaş. Terenkelüler insanlarla aynı hızda olgunlaşır ama birkaç yıl daha uzun yaşarlar.

Bakış Açısı. Terenkelülerin kötü olma yönünde doğal bir eğilimleri olmayabilir ama pek çoğu o yola sapar. İster kötü olsun ister olmasın, bağımsız karakterleri pek çok terenkelüyü kaotik olmaya iter.

Boyut. Terenkelüler insanlarla hemen hemen aynı boyut ve büyüklüktedir. Boyutun Orta.

Hız. Temel yürüme hızın 12 metre.

Karagörü. Lanetli soyun sayesinde karanlık ve alacakaranlıkta keskin bir görüşe sahipsindir. Alacakaranlıkta 24 metre ilerisini, aynı gün ışığıyla aydınlanıyormuş gibi görürsün ve karanlığı da alacakaranlık gibi görürsün. Ama renkleri seçemezsin, her şey grinin tonlarında görünür.

Cehennemi Direnç. Ateş zararına karşı dirençlisindir.

Şeytani Miras. *Abrav* büyümsüsünü biliyorsun. 3. Seviyeye ulaştığında, *cehennemi azar* büyüsünü, 2. seviye büyü olarak uzun bir molayı tamamladığında yapabilirsin. 5. Seviyeye ulaştığında, *karanlık* büyüsünü uzun bir molayı tamamladığında yapabilirsin. Karizma puanın, bu büyüler için büyü yapma yeteneğindir.

Diller. Ortak Lisan ve Cehennem dilini (Cehennemce) konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin.





3. Kısım: Sınıflar



ACERACILAR OLAĞANÜSTÜ kişilerdir, başkalarının asla cesaret edemeyeceği bir hayatı yaşamak için inanılmaz bir heyecan ve istek duyarlar. Onlar, dünyanın karanlık köşelerini keşfetme mecburiyeti hisseden ve onlardan daha zayıfların direnemeyeceği zorluklarla mücadele eden kahramanlardır.

Sınıf, karakterinin yapabileceklerinin ana tanımıdır. Bir mesleğin ötesidir. Karakterinin çağrısıdır. Sınıf, dünyayı algılama ve onunla etkileşim biçimini, çokluevrendeki diğer insanlar ve güçlerle nasıl bir ilişkin olduğunu belirler. Bir savaşçı, strateji ve manevra gibi terimleri kullanarak dünyayı faydacı bir bakış açısıyla görebilir ve kendini çok daha büyük bir oyundaki küçük bir piyon gibi hissedebilir. Bunun tam aksi olarak bir ruhani kendini, ilahının yavaşça ortaya çıkan planındaki veya çeşitli ilahlar arasında gittikçe şiddetlenen bir gerilimdeki gönüllü hizmetkârı olarak görebilir. Nasıl ki bir savaşçının, paralı askerler arasında veya ordularda tanıdığı kişiler olabilirse, bir ruhaninin de kendi inancını paylaşan din adamları, kutsamanlar, dindarlar arasında tanıdıkları olabilir.

Sınıfın sana çok çeşitli özellikler verir. Mesela bir savaşçının silah ve zırh kullanmadaki veya bir sihirbazın sihir yapmadaki ustalığı gibi. Başlangıç seviyelerinde sınıfın sadece iki veya üç özellik verir ama seviye atladıkça daha fazla ve yeni özellik elde ederken, mevcut özelliklerin de genellikle daha güçlü hale gelir. Bu kısımdaki her sınıf başlığı altında, her seviyede kazanacağın özellikler ve her birinin detaylı anlatımı bulunmaktadır.

Maceracılar bazen birden fazla sınıfta ilerleyebilirler. Bir serseri hayatta yön değiştirir ve kutsaman olmak için ant içer. Bir barbar şimdiye kadar gizli kalmış büyü yapma yeteneğine sahip olduğunu öğrenebilir ve barbar olarak ilerlemeye devam ederken, büyücü sınıfının özelliklerini de öğrenmeye başlayabilir. Elfler dövüş teknikleri ve büyü eğitimlerini birleştirmekle ve aynı anda savaşçılar ve sihirbazlar olarak seviye atlamakla bilinirler. Çoklusınıf olarak bilinen ve çeşitli sınıfları birleştirmeye yarayan, isteğe bağlı kurallar 6. Kısımda karşına çıkacaktır.

Sınıflar tablosunda listelenen on iki sınıf neredeyse her Z&E dünyasında vardır ve en sık karşılaşılan maceracıları tanımlamaktadır.

Sınıflar

Sınıf	Tanım	Can Zarı	Ana Yetenek	Kurtulma Kontrolü Yetkinlikleri	Zırh ve Silah Yetkinlikleri
Barbar	Kendini savaş öfkesine kaptırabilen, ilkel geçmişe sahip korkusuz bir savaşçı	z12	Güç	Güç & Bünye	Hafif ve orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar, basit ve savaşsal silahlar
Ozan	Gücü, yaratılış müziğinde yankılanan ilham verici bir büyücü	z8	Karizma	Çeviklik & Karizma	Hafif ağırlıktaki zırhlar, basit silahlar, el arbaletleri, uzun kılıçlar, meçler, kısa kılıçlar
Ruhani	İlahi güçlerin hizmetinde, kutsal büyüyü kullanan dini bir şampiyon	z8	Bilgelik	Bilgelik & Karizma	Hafif ve orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar, basit silahlar
Meşhini	Doğanın güçlerini (ay ışığı ve bitki büyütme, ateş ve yıldırım) iradesine alabilen ve hayvan şekillerine girebilen Eski İnancın bir ruhbanı	z8	Bilgelik	Zekâ & Bilgelik	Hafif ve orta ağırlıktaki zırhlar (metal olmayan), kalkanlar (metal olmayan), tokmaklar, hançerler, el okları, fırlatılan mızraklar, bozdoğanlar, tahta sopalar, palalar, oraklar, sapanlar, mızraklar
Savaşçı	Çok çeşitli silahları ve zırhları kullanmayı bilen bir dövüş ustası	z10	Güç veya Çeviklik	Güç & Bünye	Tüm zırhlar, kalkanlar, basit ve savaşsal silahlar
Keşiş	Fiziksel ve ruhsal mükemmeliyetin peşinde, bedenin gücünü kontrolüne alan bir yakın dövüş sanatı ustası	z8	Çeviklik & Bilgelik	Güç & Çevilik	Basit silahlar, kısa kılıçlar
Kutsaman	Kutsal bir yemine bağlı kutsal bir savaşçı	z10	Güç & Karizma	Bilgelik & Karizma	Tüm zırhlar, kalkanlar, basit ve savaşsal silahlar
Kolcu	Medeniyetin sınırındaki tehditlerle savaşmak için dövüş hünerini ve doğa büyüsünü kullanan bir savaşçı	z10	Çeviklik & Bilgelik	Güç & Çeviklik	Hafif ve orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar, basit ve savaşsal silahlar
Serseri	Engellerin ve düşmanların üstesinden gelmek için gizliliği ve kurnazlığı kullanan bir alçak	z8	Çeviklik	Çeviklik & Zekâ	Hafif ağırlıktaki zırhlar, basit silahlar, el arbaletleri, uzun kılıçlar, meçler, kısa kılıçlar
Büyücü	Atalarından kan yoluyla miras aldığı büyüyü kullanan bir büyü yapıcı	z6	Karizma	Bünye & Karizma	Hançerler, el okları, sapanlar, tahta sopalar, hafif arbaletler
Cadı	Başka âlemdeki bir varlıkla yaptığı pazarlık sonucu bu gücünü elde eden bir büyü yapıcı	z8	Karizma	Bilgelik & Karizma	Hafif ağırlıktaki zırhlar, basit silahlar
Sihirbaz	Gerçekliğin yapısını etkileyebilen bu gücünü kitaplardan öğrenmiş hünerli bir büyü yapıcı	z6	Zekâ	Zekâ & Bilgelik	Hançerler, el okları, sapanlar, tahta sopalar, hafif arbaletler





Barbar

Boylu poslu bir adam, kürklere sarınmış, baltasını yukarı kaldırmış halde önündeki kar fırtınasının içine doğru büyük adımlarla ilerliyor. Kabiledaşlarının geyik sürüsünü yağmalama cüretinde bulunmuş bir buz devine doğru saldırırken kahkahalar atıyor.

Vahşi kabileler üzerindeki liderliğine meydan okunan bir yarı-ork, tıpkı bundan önceki altı rakibine yaptığı gibi bu sefer de karşısına çıkanın boynunu çıplak elleriyle kırmaya hazırlanıyor.

Ağzından köpükler saçan bir cüce, miğferini karşısındaki düşmanın yani bir kara elfin suratına indiriyor ve sonra da zırhlı dirseğini bir başkasının midesine geçiriyor.

Ne kadar farklı olurlarsa olsunlar, bu barbarlar, öfkeden kudurmuşluklarıyla bilinir, tanınır ve tanımlanırlar: Dizginlenemeyen, bastırılamayan ve düşüncenin önüne geçen bir delilik hali. Basit bir duygudan daha fazlası olan bu halleri sanki köşeye sıkışmış bir avcının vahşiliği, bir fırtınanın aralıksız süren saldırısı, denizin çalkalanan hengâmesidir.

Bazıları için bu öfkenin kaynağı acımasız hayvan ruhlarıyla bir olmaktan geçer. Başkaları acı dolu bir dünyada hissettiği kızgınlığı kullanır. Her barbar için bu öfkeden kudurma hali, sadece savaştaki çılgınlıklarını değil, aynı zamanda anlaşılamaz refleksler, dayanıklılık ve inanılmaz kuvvetlerini de besleyen bir güçtür.

İlkel İçgüdü

Kasabalarda ve şehirlerde yaşayanlar sanki kendi doğalarını reddetmek bir üstünlük işaretiymiş gibi medeni yollarının onları nasıl hayvanlardan ayırdığıyla gurur duyar. Bir barbar içinse medeniyet erdemin değil, zayıflığın işaretidir. Güçlüler, hayvani doğalarını kucaklar –keskin içgüdüler, ilkel fiziksel dürtüler ve şiddetli bir öfke. Etrafları duvarlar ve kalabalıklarla çevrildiğinde barbarlar kontrol edilemezler. Vatanlarının engin düzlüklerinde yaşamak için can atarlar: Kabilelerinin yaşadığı ve avlandığı tundralar, ormanlar veya otlaklar.

Barbarlar savaşın kaosu içinde hayat bulur. Öfkenin kontrolü ele aldığı, kudurmuş bir ruh hali içine girerler. Bu durum onlara insanüstü bir güç ve dayanıklılık verir. Bir barbar, dinlenmeden önce sadece çok az defa böyle bir öfkeye kendini kaptırabilir. Ama bu birkaç defa onları tehdit eden ne varsa, hakkından gelmek için yeterlidir.

Tehlikeli Bir Hayat

Medeni topluluklar tarafından "barbar" olarak isimlendirilen kabilelerin her üyesi barbar sınıfından değildir. Bunlar arasındaki gerçek bir barbar, kasabadaki becerikli bir savaşçı kadar nadirdir bulunur ve savaş zamanlarında halkının koruyucusu ve lideri görevini üstlenir. Dünyanın vahşi bölgelerinde yaşam tehlikelerle doludur: Rakip kabileler, ölümcül hava olayları ve dehşete düşüren canavarlar.



Barbar

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Kudurma	Kudurma Zararı
1'inci	+2	Kudurmak, Zırhsız Savunma	2	+2
2'nci	+2	Korkusuz Saldırı, Tehlike Hissi	2	+2
3'üncü	+2	İlkel Yol	3	+2
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi	3	+2
5'inci	+3	Fazladan Saldırı, Hızlı Hareket	3	+2
6'ıncı	+3	Yol	4	+2
7'inci	+3	Yabani İçgüdü	4	+2
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi	4	+2
9'uncu	+4	Fertik Kritik (1 Zar)	4	+3
10'uncu	+4	Yol Özelliği	4	+3
11'inci	+4	Dinmeyen Kudurma	4	+3
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	5	+3
13'üncü	+5	Fertik Kritik (2 Zar)	5	+3
14'üncü	+5	Yol Özelliği	5	+3
15'inci	+5	Kuduz Köpek	5	+3
16'ıncı	+5	Yetenek Puan Gelişimi	5	+4
17'inci	+6	Fertik Kritik (3 Zar)	6	+4
18'inci	+6	Yenilmez Güç	6	+4
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	6	+4
20'inci	+6	İlkel Şampiyon	Sınırsız	+4

Barbarlar, kabileleri ve arkadaşları yapmak zorunda kalmasın diye bu tehlikelere kafalamasına dalar.

Tehlike karşısındaki cesaretleri barbarları maceracılık için son derece uygun kılmaktadır. Dolaşmak, yerli kabileler için genellikle bir hayat tarzıdır ve bir maceracının, bir yere yerleşmemiş, oradan oraya savrulan hayatı, bir barbar için hiç sorun değildir. Bazı barbarlar, kabilenin yakın aile bağlarını özler ama nihayetinde bu bağları, beraber maceraya çıktıkları grup üyeleri arasındaki bağlarla değişmiş bulurlar.

Bir Barbar Yaratmak

Bir barbar karakteri yaratırken karakterinin nereden geldiğini ve dünyadaki yerinin ne olduğunu düşün. Barbarına uygun bir köken bulmak için ZE'n ile konuş. Seni mevcut macera içinde bir yabancı yapacak uzak topraklardan mı geliyorsun? Yoksa bu macera barbarların sıklıkla bulunduğu medeni dünyanın sınırlarında mı geçiyor? Maceracılık yaşamına yönelmeni ne sağladı? Zenginlik elde etmek vaadiyle medeni yerleşimlere mi yöneldin? Ortak bir tehlikeye karşı savunma amacıyla o topraklardaki askerlerle gücünü mü birleştirdin? Canavarlar ya da işgalci bir grup seni vatanından çıkarıp, hiçbir yere ait olmayan bir mülteci konumuna mı getirdi? Belki de bir savaş esirisindir. Zincirler içinde "medeni" topraklara getirilmişsindir ve ancak şimdi özgürlüğünü kazanabilmişsindir. Belki de bir suç işlediğin, bir kurala karşı geldiğin veya liderliğini elinden alan bir darbe sonucu halkın tarafından sürülmüşsündür.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir barbar yapabilirsin. Öncelikle en yüksek yetenek puanın Güç, ondan sonraki en yüksek yetenek puanın da Bünye olsun. İkinci olarak da yabancı arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir barbar olarak şu sınıf özelliklerine sahipsindir.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir barbar seviyesi için 1z12
1. Seviyede Can Puanı: 12 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir barbar seviyesi için 1z12 (veya 7) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar
Silahlar: Basit silahlar, savaşsal silahlar
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Güç, Bünye
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Hayvan İdaresi, Atletizm, Korkutma, Doğa, Algı, Hayatta Kalma



Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir büyük balta veya (*b*) herhangi bir savaşsal yakın dövüş silahı
- (*a*) iki el baltası veya (*b*) herhangi bir basit silah
- Bir kâşif çantası ve dört fırlatılabilir mızrak

Kudurmak

Savaş sırasında ilkel bir vahşilikle saldırırsın. Sıra sana geldiğinde bonus eylem olarak kudurabilirsin.

Kudurduğun esnada, eğer ağır zırh giymiyorsan, şunlardan faydalanırsın:

- Güç kontrolleri ve Güç kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.
- Güç kullanan bir yakın dövüş silahıyla saldırı yaptığında, verdiğin zarar zarına barbar seviyesi atladıkça yükselen bir bonus eklersin. Bu durum, Barbar tablosunda, Kudurma Zararı sütununda gösterilmektedir.
- Sersemletici, delici ve kesici zararlara karşı dirençlisindir.

Eğer büyü yapma gücün varsa, kudurma nöbeti geçirirken onları yapamaz veya konsantre olamazsın.

Kuduruk halin 1 dakika sürer. Eğer durumun bilinçsiz olursa veya geçen sırandan beri düşman bir yaratığa saldırmadıysan veya geçen sırandan beri zarar görmediysen, kudurma nöbetin erkenden biter. Ayrıca kudurma nöbetini bonus eylem olarak kendi sıran geldiğinde de sonlandırabilirsin.

Barbar tablosundaki Kudurmalar sütununda gösterilen ve barbar seviyesine göre değişen sayı kadar kudurma hakkını kullandıktan sonra, yeniden kudurmak için bir uzun mola tamamlaman gerekir.

Zırhsız Savunma

Hiçbir zırh giymiyorken Zırh Seviyen (ZS), 10 + Çeviklik tamlayıcın + Bünye tamlayıcına eşittir. Bir kalkan kullanman bunu değiştirmez.

Korkusuz Saldırı

2. seviyeden itibaren, savunmaya dair endişelerini bir yana bırakarak, şiddetli bir umursamazlıkla saldırabilirsin. Sıra sendeyken yaptığın ilk saldırıda, korkusuzca saldırmayı seçebilirsin. Böyle yapmak, kendi sıranda, Güç kullanan yakın dövüş silahlarıyla yaptığın saldırılarda sana avantaj verir. Ama karşılık olarak tekrar sıran gelinceye değin, tüm düşman yaratıkların sana saldırırken avantajları olur.

Tehlike Hissi

2. seviyeden itibaren, etrafında olmaması gereken ama olmakta olan şeylere karşı olağanüstü bir duyarlılık kazanırsın. Bu da sana tehlikeden kaçınman için bir imkân yaratır.

Tuzaklar ve büyüler gibi görebildiğin etkilere karşı Çeviklik kurtulma kontrolü yapman gerektiğinde avantajın olur. Bundan faydalanmak için durumunun kör, sağır veya güçsüz olmaması gerekir.

İlkel Yol

3. seviyede, kudurmanın doğasını belirleyen bir yol seçersin. Vahşi Savaşçının Yolunu veya Totem Savaşçısının Yolunu seç. Her ikisi de sınıf tanımının sonunda, detaylı bir şekilde anlatılmaktadır. Seçimin sana 3., 6., 10. ve 14. seviyelerde çeşitli özellikler kazandıracaktır.



Yetenek Puanı Gelişimi

4. Seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Fazladan Saldırı

5. Seviyeden itibaren, sıra sana geldiğinde, eylem olarak Saldırmayı seçtiğinde, bir yerine iki defa saldırabilirsin.

Hızlı Hareket

5. Seviyeden itibaren ağır zırh giymiyorken hızın 4 metre artar.

Yabani İçgüdü

7. Seviyeden itibaren, içgüdülerin o kadar gelişmiştir ki savaş sırası belirlemek için atılan zarlarda avantajın vardır.

Buna ek olarak savaşın başında baskına uğramışsanız ve güçsüz değilsen, ilk sıranda normal davranabilirsin. Ama sıra sendeyken, hiçbir şey yapmadan önce kudurman şartıyla.

Fertik Kritik

9. Seviyeden itibaren bir yakın dövüş silahıyla yaptığın saldırıda kritik vuruş gerçekleştirdiğinde, fazladan ne kadar zarar vereceğini belirlemek için zar atarken, silahın zarar zarlarından bir tanesini iki defa atar (fazladan bir zar) ve toplarsın. İkinci defa atacağın zar sayısı 13. Seviyede ikiye ve 17. Seviyede üçe çıkar.

Dinmeyen Kudurma

11. Seviyeden itibaren kudurman, aldığın ciddi yaralara rağmen seni ayakta tutabilir. Kudurmuşken 0 can puanına düşersen ve hemen ölmezsen (ani ölüm), GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapabilir, eğer başarılı olursan 0 yerine 1 can puanına düşebilirsin.

Bu özelliği her kullandığında, ilk seferden sonra GS, 5'in katları şeklinde artacaktır. Kısa veya uzun bir moladan sonra yeniden GS 10 olacaktır.

Kuduz Köpek

15. Seviyeden itibaren, kudurman o kadar vahşi bir hal alır ki sadece bilincini kaybettiğinde veya sonlandırmayı seçtiğinde sona erer.

Yenilmez Güç

18. Seviyeden itibaren, herhangi bir Güç kontrolü sonucun, Güç puanının altındaysa, yaptığın kurtulma kontrolü yerine Güç yetenek puanını kullanabilirsin.

İlkel Şampiyon

20. Seviyede, yabani dünyanın gücünü kendinde toplarsın. Güç ve Bünye tamlayıcıların 4 puan artar. Bu puanların en üst sınırı senin için artık 24 olmuştur.

İlkel Yollar

Kudurma duygusu her barbarın kalbinde yanar, onu başarıya götüren bir yakıt gibidir. Ama her barbar, kudurma gücünü başka başka kaynaklardan alır. Bazıları için bu acı, keder ve kızgınlığın çelik kadar sert bir delilik haline dönüştüğü bir kaynaktır. Başkaları bunu ruhsal bir kutsama, totem hayvanından bir hediye olarak görür.

Vahşi Savaşçının Yolu

Bazı barbarlar için kudurma sona götüren bir araç demektir –ve bu son da şiddettir. Vahşi Savaşçının Yolu, kontrolsüz deliliğin, kanla kaplı yoludur. Vahşi bir savaşçı gibi kudurduğunda, kendi durumunu hiçe sayar ve savaşın kaosunda yaşam bulursun.

Çılgınlık

3. Seviyede bu yolu seçmenden itibaren kudurduğun zaman çılgın bir öfkeyle kudurabilirsin. Eğer böyle yapmayı seçersen, kudurduğun süre boyunca, bu sırandan sonra ne zaman sıra sana gelse bonus eylemini kullanarak bir yakın dövüş silahıyla tek bir saldırı yapabilirsin. Kudurman sona erdiğinde, bir seviye bitkin olursun (Ek A'da açıklandığı üzere).

Bilinçsiz Kuduruk

6. Seviyeden itibaren kudurmuş durumdayken, tılsımlanamaz veya korkutulamazsın. Kudurduğunda zaten tılsımlanmış veya korkmuş durumdaysan, kudurduğun süre boyunca bunların etkisi askıya (beklemeye) alınır.

Tehditkâr Varlık

10. Seviyeden itibaren eylemini, tehditkâr görünüşünü kullanarak birini korkutmak amacıyla kullanabilirsin. Böyle yaptığında görebildiğin, senden en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratığı seç. Eğer bu yaratık seni görebilir veya duyabilirse, Bilgelik kurtulma kontrolü (GS = 8 + yetkinlik bonusun + Karizma tamlayıcın) yapmak zorundadır. Başarısız olursa, senin bir sonraki sıranın sonuna kadar senden korkuyor olacaktır. Bundan sonraki turlarda eylemini, korkmuş yaratık üzerindeki korkutucu etkini devam ettirmek için kullanabilirsin. Böyle olursa, bu etki yine senin bir sonraki sıranın sonuna kadar devam eder.





Bu etki, korkmuş yaratık sırasını seni göremeyeceği bir yerde veya senden 24 metre uzakta sonlandırırsa, sona erer.

Eğer yaratık kurtulma kontrolünde başarılı olursa, 24 saat boyunca, bu etkiyi o yaratık üzerinde tekrar deneyemezsin.

Karşılık

14. Seviyeden itibaren senden en fazla 2 metre uzakta olan bir yaratık sana zarar verirse tepkini, o yaratığa karşı bir yakın dövüş silahıyla bir kez saldırmak için kullanabilirsin.

Totem Savaşçısının Yolu

Totem Savaşçısının Yolu ruhsal bir yolculuktur. Çünkü barbarlar kendilerine rehberlik yapsın, korusun ve ilham versin diye bir ruh hayvan seçerler. Savaşta, totem ruhun seni doğaüstü bir güçle doldurur, kudurmana büyülü özellikler kazandırır.

Çoğu barbar kabile, totem hayvanını belirli bir klanın akrabası olarak görür. Böyle durumlarda bir bireyin birden fazla totem hayvan ruhu seçmesi alışılmadık bir durum olur. Ama istisnalar her zaman mevcuttur.

Ruh Arayan

Senin yolun doğayla uyum arayan bir yoldur ve hayvanlarla yakın olmanı sağlar. 3. Seviyede bu yolu seçtiğinde, *hayvangil hissi* ve *hayvanlarla konuşma* büyülerini yapabilirsin. Ama sadece 10. Kısımda da açıklandığı üzere ayin olarak.

Totem Ruhu

3. Seviyede bu yolu seçtiğinde, bir totem ruhu seçer ve onun özelliğini kazanırsın. Fiziksel bir totem nesnesi yapmak veya elde etmek zorundasın -bir kolye veya benzer bir takı- ki bu nesne, totem hayvanın kürkünü veya tüylerini veya pençelerini veya dişlerini veya kemiklerini bünyesinde barındırmalıdır. Seçimine göre totem ruhunu anımsatacak küçük fiziksel özellikler de kazanırsın. Örneğin, eğer totem ruhu olarak bir ayıyı seçtiysen, olağandışı şekilde kıllı ve kalın derili, eğer bir kartalı seçtiysen, parlak sarı gözlü olabilirsin.

Totem hayvanın burada listelenen hayvanlardan biri olabilir ama anavatanına ait bir hayvan olması daha uygundur. Örneğin bir kartal yerine şahin veya akbabayı seçebilirsin.

Ayı. Kudurduğunda, zihinsel zarar hariç diğer tüm zarar türlerine karşı direnç kazanırsın. Ayının ruhu seni herhangi bir acıya karşı yeterince güçlü kılar.

Kartal. Kudurduğunda, eğer ağır zırh giymiyorsan, diğer yaratıkların sana karşı yaptıkları saldırı fırsatlarında dezavantajları vardır ve sıra sana geldiğinde, Koşma eylemini, bonus eylem olarak kullanabilirsin. Kartalın ruhu seni, engellerin arasında hızlıca ve kolaylıkla geçirecek bir avcı yapmaktadır.

Kurt. Kudurduğunda, arkadaşlarının, senden en fazla 2 metre uzaklıkta ve sana düşman olan bir yaratığa karşı yaptıkları her yakın dövüş saldırısında avantajları vardır. Kurdun ruhu seni avcıların lideri yapmaktadır.

Hayvani Görünüş

6. Seviyede, kendi seçtiğin bir totem hayvanla ilgili büyülü bir özellik kazanırsın. 3. Seviyede seçtiğinden farklı veya aynı hayvanı seçebilirsin.

Ayı. Ayının gücünü elde edersin. Taşıma kapasiten (buna taşıma ve kaldırma üst sınırları da dâhil) ikiye katlanır ve nesneleri itmek, çekmek, kaldırmak veya kırmak için yapacağın Güç kontrollerinde avantajın vardır.

Kartal. Kartalın görüşünü kazanırsın. 2 kilometre uzaklığı hiç zorlanmadan görür, detayları sanki 34 metre uzaktaymışçasına ayırt edersin. Buna ek olarak alacakaranlık, Bilgelik (Algı) kontrollerine dezavantaj uygulamaz.

Kurt. Kurdun avlanma duyusunu kazanırsın. Yüksek Hızla yolculuk yaparken diğer yaratıkları takip edebilirsin ve Normal Hızda yolculuk yaparken gizlice ilerleyebilirsin (yolculuk hızlarına ait kurallar için 8. Kısıma bak).

Ruh Gezgini

10. seviyede *doğayla söyleş* büyüsünü ayin olarak yapabilirsin. Bunu yaptığında Totem Ruhu veya Hayvani Görünüş için seçtiğin hayvanlardan birinin ruhsal hali, aradığını bilgiyi sana iletmek için ortaya çıkar.

Totemsel Uyum

14. Seviyede seçtiğin bir totem hayvanına dayalı büyülü bir özellik kazanırsın. Daha önce seçtiğin bir hayvanı veya bir yenisini seçebilirsin.

Ayı. Öfkelendiğinde, senden en fazla 2 metre uzakta, sana düşman olan bir yaratık senden başkalarına veya bu özelliğe sahip başka birine saldırırken dezavantaja sahip olur. Seni göremeyen veya duyamayan veya korkutulamayan bir yaratık bundan etkilenmez.

Kartal. Öfkelendiğinde, mevcut yürüme hızına eşit uçma hızına kavuşursun. Bu etki sadece kısa sürelerde geçerlidir; eğer sıranı havadayken sonlandırır ve seni havada tutacak hiçbir şey yoksa yere düşersin.

Kurt. Öfkelendiğinde, bonus eylem olarak bir yakın dövüş silahıyla saldırdığın boyutu Büyük veya daha küçük bir yaratığı yere devirebilirsin (yere düşmüş).



Ozan

Çok uzun zaman önce unutulmuş bir harabedeki kadim bir abide üzerinde parmaklarını gezdirirken şarkısını mırıldanan, eski püskü deri giysilere bürünmüş bir yarı-elf, geçmişe ait bilgilerin, mırıldandığı şarkısının büyüsüyle zihnine üşüştüğünü fark ediyor: Bu abideyi kimlerin yaptığına ve anlattığı efsanelere ait bilgiler.

Güçlü bir insan savaşçı kılıcını, giydiği örme zırha ritmik olarak vuruyor, savaş şarkısı için tempoyu belirliyor ve silah arkadaşlarını cesarete ve kahramanlığa teşvik ediyor. Şarkısının büyüsü, onları güçlendiriyor ve cesaretlendiriyor.

Çalgısının tellerini ayarlarken gülen bir yercü, toplantı halindeki soylular üzerine büyüsünü hiç fark ettirmeden yaparak arkadaşlarının ağızlarından çıkacak sözlerin doğru kabul edilmesini sağlıyor.

İster öğretmen ister şarkıcı veya isterse bir dolandırıcı olsun bir ozan dostlarını güçlendirmek, düşmanlarını zayıflatmak, zihinleri kontrol etmek, illüzyonlar yaratmak ve hatta yaraları iyileştirmek için büyüsünü sözlere ve ezgilere döker.

Müzik ve Büyü

Z&E dünyalarında sözcükler ve müzik sadece basit birer şarkı değil, kendilerine ait güçleri olan sözlerdir. Bir ozan şarkının, konuşmanın ve bunların içindeki büyünün efendisidir. Ozanlar, çokluevrenin sözle yaratıldığını, ilahların sözlerinin ona şekil verdiğini ve başlangıçta var olan bu Yaratılış Sözcüklerinin yankılarının halen kâinatta yankılandığını söylerler. Ozanların müziği, büyülerine ve güçlerine kimseye hissettirmeden dokunmuş bu yankıları yakalama ve kontrol altına alma girişimidir.

Ozanların en büyük güçleri, değişkenlikleri ve uyum sağlama kabiliyetleridir. Pek çok ozan savaş sırasında ortalıkta çok dolanmamayı, büyülerini kullanarak silah arkadaşlarını güçlendirirken, düşmanlarını zayıflatmayı tercih eder. Ama gerekli olduğu durumlarda ozanlar büyülerini kullanarak kılıçlarını ve zırhlarını güçlendirerek kendilerini savunmayı da gayet iyi becerirler. Büyüleri, kaba kuvveti kullanarak yok etmekten ziyade, tılsımlar ve illüzyonlar yapmaya meyillidir. Pek çok konu üzerinde geniş bir bilgi birikimine sahiptirler ve neredeyse her şeyi oldukça iyi yapmaya yönelik doğal bir yetenekleri vardır. Ozanlar, yapmak için akıllarına koydukları şeylerin uzmanları olurlar, ister şarkı söylemek olsun ister gizlemli bilimler.

Deneyerek Öğrenmek

Gerçek ozanlarla sık karşılaşılmaz. Bir handa şarkı söyleyen herkes veya kralın sarayında zıplayıp duran soytarıların hepsi ozan değildir. Müzikteki gizli büyüyü keşfetmek çok çalışmayı ve bağırarak tepinenlerle hokkabazlık yapanların sahip olmadığı doğal bir yeteneği gerektirir. Bunları yapanlarla gerçek ozanları ayırmak zor olabilir. Çünkü bir ozanın hayatı, hemen hemen tüm göstericiler gibi bolca seyahat etmek, eski hikâyeleri toplamak, bu hikâyeleri anlatmak ve seyircisinin memnuniyetiyle yaşamaktan ibarettir. Ama derin bir bilgi birikimi, yüksek bir müzik becerisi ve biraz da büyü, onları diğerlerinden ayıran özelliklerdir.

Çok nadiren ozanlar bir yere yerleşip kalır. Yola çıkma yönündeki arzuları, yani anlatacak yeni hikâyeler bulmak, yeni beceriler öğrenmek ve ufkun ötesinde yeni yerler keşfetmek, bir maceracı yaşamını onlar için doğal seçenek haline getirmektedir. Her bir macera öğrenmek için bir fırsat, çeşitli becerilerini kullanmak,







unutulmuş mezarlara girmek, büyülü şeyleri keşfetmek, yazıtların dilini çözmek, garip yerlere gitmek veya egzotik yaratıklarla karşılaşmak demektir. Ozanlar, yaptıklarına ilk elden tanık olmak için kahramanlara eşlik etmeye bayılırlar. Bizzat tanık olduğu, ağızları açık bırakan bir hikâyeyi anlatabilen bir ozan, diğer ozanlar arasında daha itibarlı olur. Hatta büyük işler başaran kahramanlara dair bu kadar çok hikâye anlattıktan sonra pek çok ozan bu hikâyelerdeki kahramanlara özenip, bizzat onlar gibi bir kahraman olmak isteyebilir.

Bir Ozan Yaratmak

Ozanlar ister gerçek olsun ister yalan olsun hikâyelerle yaşar. Karakterinin arka planı ve motivasyonu onlar hakkında anlattığı hikâyeler kadar önemli değildir. Belki de endişesiz ve sıradan bir çocukluğun olmuştur. Bundan iyi bir hikâye çıkmaz. Dolayısıyla kendini kasvetli bir bataklıkta yaşayan ve bir cadaloz tarafından büyütülen bir yetim olarak tanıtırsın. Ya da çocukluğun gerçekten de bir hikâyeye uygun olabilir. Bazı ozanlar büyülü müziklerini olağanüstü şekillerle kazanırlar. Bunlara bir perinin veya başka türden doğaüstü bir yaratığın verdiği ilham da dâhildir.

Kendi tarzını buluncaya değin, daha deneyimli bir ozanın yanında çalıştın mı? Ya da ozanlara dair bilgileri öğrendiğin ve şarkılı büyünü alıştırmalar yaparak geliştirdiğin bir okula mı gittin? Belki de daha sonra senin ustan olan gezgin bir ozanla tanışmış, genç bir firari ya da yetimsindir. Öğretmeni tarafından şımartılan soylu bir çocukluğun da olmuş olabilir. Bir cadalozla karşılaşmış, müziksel hediyen, hayatın ve özgürlüğüne karşılık bir takas yapmışsındır. Ama bu takasın karşılığında ona ne verdin acaba?

Hızlı Yapım

Şu önerileri izleyerek hızlıca bir ozan yapabilirsin. Öncelikle en yüksek puanın Karizma, ondan sonraki en yüksek puanın da Çeviklik olsun. İkinci olarak gösterici arka planını seç. Üçüncü olarak *dans eden ışıklar* ve *acımasız şaka* büyümsülerini seç. Bunlara şu 1. Seviye büyülerini de ekle: *Kişiyi tılsımla, büyüyü tespit et, iyileştirme sözcüğü* ve *şok dalgası.*

Sınıf Özellikleri

Bir ozan olarak şu sınıf özelliklerine sahipsindir.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir ozan seviyesi için 1z8
1. Seviyede Can Puanı: 8 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir ozan seviyesi için 1z8 (veya 5) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar
Silahlar: Basit silahlar, el arbaletleri, uzun kılıçlar, meçler, kısa kılıçlar
Aletler: Kendi seçeceğin üç çalgı

Kurtulma Kontrolleri: Çeviklik, Karizma
Beceriler: Kendi seçeceğin üç beceri

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir meç, (*b*) bir uzun kılıç veya (*c*) herhangi bir basit silah
- (*a*) bir diplomat çantası veya (*b*) bir gösterici çantası
- (*a*) bir kopuz veya (*b*) herhangi bir çalgı
- Deri zırh ve bir hançer

Büyü Yapmak

İsteklerin ve müziğinle uyum içinde olarak gerçekliğin dokusunu çözmeyi ve onu yeniden örmeyi öğrendin. Büyülerin, geniş repertuarının bir parçası, farklı durumlara uygulayabileceğin bir sihirdir. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, ozan büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler

Ozan büyü listesinden seçeceğin iki büyümsüyü biliyorsun. Ozan tablosunun Bilinen Büyümsüler sütununda da gösterildiği gibi daha ileri seviyelerde başka büyümsüler öğrenirsin.



OZAN

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Bilinen Büyümsüler	Bilinen Büyüler	--Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı-- 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci	6'ıncı	7'inci	8'inci	9'uncu
1'inci	+2	Büyü Yapmak, Ozan İlhamı (z6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2'inci	+2	Her İşte Usta, Dinlenme Şarkısı (z6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3'üncü	+2	Ozan Okulu, Uzmanlık	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4'üncü	+3	Yetenek Puanı Gelişimi	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5'inci	+3	Ozan İlhamı (z8), İlham Kaynağı	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6'ıncı	+3	Karşıtılsım, Ozan Okulu özelliği	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7'inci	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9'uncu	+4	Dinlenme Şarkısı (z8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10'uncu	+4	Ozan İlhamı (z10), Uzmanlık Büyülü Sırlar	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11'inci	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13'üncü	+5	Dinlenme Şarkısı (z10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14'üncü	+5	Büyülü Sırlar, Ozan Okulu özelliği	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15'inci	+5	Ozan İlhamı (z12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17'inci	+6	Dinlenme Şarkısı (z12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18'inci	+6	Büyülü Sırlar	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20'inci	+6	Üstün İlham	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Büyü Hazneleri

Ozan tablosu, 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli ozan büyülerini yapmak için sahip olacağın büyü haznelerini göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için, büyünün seviyesi ya da ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Uzun bir mola verdikten sonra harcadığın tüm büyü haznelerini geri kazanırsın.

Örneğin, 1. seviye *yaraları iyileştir* büyüsünü biliyorsan ve hem bir adet 1. seviye hem de bir adet 2. seviye büyü haznen varsa, bu büyüyü bu iki hazneden herhangi birini kullanarak yapabilirsin.

1. Seviye ve Sonraki Seviyelerde Bilinen Büyüler

Ozan büyü listesinden seçeceğin dört 1. seviye büyüyü bilirsin.

Ozan tablosundaki Bilinen Büyüler sütunu, kendi seçeceğin ozan büyülerini ne zaman öğreneceğini gösterir. Bu büyülerin her biri, tabloda da gösterildiği üzere sahip olduğun büyü haznelerinden olmalıdır. Örneğin, bu sınıfta 3. Seviyeye ulaştığında, 1. veya 2. seviyeden bir tane yeni büyü öğrenebilirsin.

Buna ek olarak bu sınıfta bir seviye atladığında, bildiğin ozan büyülerinden birini seçebilir ve ozan büyü listesinden başka bir büyü ile değiştirebilirsin. Seçtiğin büyü de sahip olduğun büyü haznelerinin seviyesinde olmalıdır.

Büyü Yapma Yeteneği

Karizma, Ozan büyülerin için büyü yapma yeteneğindir. Büyün, içten yaptığın müzik ve söylev performansından gelmektedir. Ne zaman bir büyü, büyü yapma yeteneğine atıfta bulunursa Karizma puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir ozan büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Karizma tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Karzima tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Karizma tamlayıcın

Ayin Yapma

Ayin etiketi olan herhangi bir ozan büyüsünü ayin olarak yapabilirsin.

Büyü Yapma Odağı

Ozan büyülerin için bir çalgıyı (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

Ozan İlhamı

Canlandırıcı sözcükler veya müziğini kullanarak başkalarına ilham verebilirsin. Bunun için sıra sendeyken, bonus eylem olarak senden hariç, senden en fazla 24 metre uzakta olan ve seni duyabilecek birine ilham verirsin. Bu yaratık, bir adet Ozan İlhamı zarı yani bir z6 kazanır.

Bundan sonraki 10 dakika boyunca ilhamı alan yaratık, bir z6 atabilir ve gelen sayıyı, bir yetenek kontrolüne, saldırı kontrolüne veya kurtulma kontrolüne ekleyebilir. İlhamı alan yaratık, Ozan İlham zarını kullanmadan önce, yapacağı kontrol için attığı z20 sonucunu görebilir. Yani z20 attıktan sonra ilham zarını kullanıp kullanmayacağına karar verir. Ama ZE yapılan kontrolün başarılı olup olmayacağına karar vermeden önce bu ilham zarını kullanıp kullanmamaya karar vermelidir. Ozan İlham zarı bir kere kullanılabilir. Bir yaratık, tek seferde birden fazla ilham zarına sahip olamaz.

Bu özelliğini Karizma tamlayıcın kadar (en az bir defa) kullanabilirsin. Uzun bir moladan sonra harcadığın tüm ilhamı yeniden kazanırsın.

Ozan İlham zarı, bu sınıfta belirli seviyelere ulaştığında değişmektedir. Zar, 5. Seviyede z8, 10. Seviyede z10 ve 15. Seviyede z12 olmaktadır.

Her İşte Usta

2. Seviyeden itibaren zaten senin yetkinlik bonusunu içermeyen herhangi bir yetenek kontrolüne, yetkinlik bonusunun yarısını (aşağı yuvarlanmış olarak) ekleyebilirsin.

Dinlenme Şarkısı

2. Seviyeden itibaren kısa bir mola esnasında, yaralı arkadaşlarının kendilerini daha iyi hissetmesini sağlamak için sakinleştirici bir şarkı veya konuşma yapabilirsin. Şarkını veya konuşmanı duyabilen tüm arkadaşların (sen dâhil) kısa bir molanın sonunda can puanlarını geri kazanmak için bir veya daha fazla Can Zarı kullanırsa, fazladan 1z6 can puanı daha kazanır.

Bu sınıfta belirli seviyelere ulaştığında, fazladan can puanı da artmaktadır: 9. Seviyede 1z8, 13. Seviyede 1z10 ve 17. Seviyede 1z12.

Ozan Okulu

3. Seviyede kendi seçeceğin bir ozan okulunun ileri tekniklerini öğrenmeye başlarsın: Töre Bilgisi Okulu veya Kahramanlık Okulu. Her ikisi de sınıf tanımının sonunda detaylıca açıklanmıştır. Seçimin, 3., 6., ve 14. seviyelerde sana çeşitli özellikler kazandırmaktadır.

Uzmanlık

3. Seviyede, beceri yetkinliklerinden ikisini seç. Seçtiğin bu iki yetkinlikten herhangi birini kullanan yetenek kontrolleri için yetkinlik bonusun ikiye katlanır.

10. Seviyede bu durumdan faydalanmak için bu ikisine ek olarak başka iki beceri yetkinliği daha seçebilirsin.

Yetenek Puanı Gelişimi

4., 8., 12., 16. ve 19. seviyelere ulaştığında kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki farklı yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

İlham Kaynağı

5. Seviyeden itibaren kısa veya uzun bir molanın ardından harcadığın tüm Ozan İlhamı zarlarını yeniden kazanırsın.

Karşıtılsım

6. Seviyede, zihinleri kontrol etmeye yönelik etkileri bozmak için müzik notalarını veya güçlü şarkı sözlerini kullanmayı öğrenirsin. Bir eylem olarak senin bir sonraki sıranın sonuna değin sürecek bir performansa başlayabilirsin. Bu süre boyunca senin ve senden en fazla 12 metre uzaklıkta olan arkadaşlarının korkutulmaya veya tılsımlanmaya karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajı olur. Bundan yararlanacak yaratığın seni duyması gerekmektedir. Bu performans eğer güçsüz olursan, susturulursan veya onu gönüllü olarak bitirirsen (eylem gerektirmez) sona erer.

Büyülü Sırlar

10. Seviyede çeşitli öğretilerden geniş bir büyü bilgisine sahip olursun. Bu sınıf da dâhil olmak üzere herhangi bir sınıfın iki büyüsünü seçebilirsin. Seçtiğin büyü, Ozan Tablosunda da gösterildiği üzere yapabileceğin seviyede bir büyü ya da büyümsü olmalıdır.

Seçilen büyüler senin için Ozan büyüleri olarak düşünülecek ve Ozan Tablosundaki Bilinen Büyüler sütununa dâhil olacaktır.

14. ve 18. seviyelerde herhangi bir sınıftan iki büyü daha öğrenirsin.

Üstün İlham

20. Seviyede savaş sırası belirlemek için zar attığında hiç Ozan İlhamın kalmamışsa vermek için bir tane ilham kazanırsın.

Ozan Okulları

Ozanın hayatı başkalarının yanında ve onların hayatına dâhil olarak geçer. Yani bir ozan sosyal biridir. Ozanlar şarkıları ve hikâyeleri takas yaparak öğrenmek, başarılarını abartarak anlatmak ve bilgilerini aktarmak için birbirlerini arayıp bulurlar. Kendi aralarında gevşek bağlar ve kuruluşlar oluştururlar ki bunlara okul derler. Buralarda, öğrendiklerini bir araya getirir, geleneklerini muhafaza ederler.

Töre Bilgisi Okulu

Töre Bilgisi Okulunun ozanları, pek çok şey hakkında bir şeyler bilir, kadim yazmalardan, halk hikâyelerine kadar uzanan geniş bir yelpazedeki kaynaklardan bilgi kırıntılarını toplarlar. İster hanlarda halk müzikleri çalıp söylesinler, ister soyluların saraylarında çok daha incelikli işler yapsınlar bu ozanlar yeteneklerini, dinleyicilerini büyülemek için kullanır. Alkışlar susunca dinleyiciler, o ana değin tapınaklardaki din adamlarına yönelik inançlarından, krallarına sadakatle itaate kadar inandıkları doğruları sorgulamaya başlar.

Bu ozanların asıl gönüllerden geçen, güzelliğin ve gerçeğin peşinde koşmaktır, bir kralın sorgulamayan tebaası ya da bir ilahın tartışılmaz kanunlarını takip etmek değil. Böyle bir ozanı danışman olarak tutan bir soylu, onun politikten ziyade dürüst davranacağını bilir.

Okulun üyeleri kütüphanelerde ve bazen tüm sınıfları ve yatakhaneleriyle gerçek olan okullarda toplanır, bildiklerini birbirleriyle paylaşırlar. Ayrıca yolsuzlukları aydınlığa kavuşturdukları, yalanları ortaya döktükleri ve kendini bir şey sanan devlet görevlileriyle dalga geçtikleri festivaller veya devlet toplantılarında da bir araya gelirler.

Bonus Yetkinlikler

3. Seviyede Töre Bilgileri Okuluna katıldığında seçeceğin üç beceride yetkinlik kazanırsın.

İğneli Sözler

Ayrıca 3. Seviyede başkalarının özgüvenini sarsmak, onları kendilerinden şüpheye düşürmek için mizah gücünü kullanmayı öğrenirsin. Senden en fazla 24 metre uzakta olan ve senin görebileceğin bir yaratık saldırma kontrolü için, yetenek kontrolü için veya zarar vermek için zar attığında tepkini kullanıp, Ozan İlham zarlarından birini atabilir ve gelen sayıyı, sana saldıran yaratığın yaptığı zar atışından çıkarttırabilirsin. Bu özelliği, (a) yaratık zar atışını yaptıktan sonra ama ZE yapılan saldırı veya yetenek kontrolünün



başarılı olup olmadığını belirlemeden önce veya (b) yaratık zarar vermeden önce kullanmayı seçebilirsin. Başarılı olup olmadığına karar vermeden önce veya yaratık zarar vermeden önce bunu yapmalısın. Yaratık seni duyamayacak durumdaysa ya da tılsımlanmaya karşı bağışıklığı varsa bundan etkilenmez.

İlave Büyülü Sırlar
6. Seviyede başka herhangi bir sınıftan iki büyü öğrenirsin. Seçeceğin büyüler, Ozan tablosunda gösterildiği gibi ya yapabileceğin seviyede olmalı ya da bir büyümsü olmalı. Seçilen büyüler senin için Ozan büyüleri olarak değerlendirilir ama bildiğin ozan büyülerinin aleyhine sayılmayaz.

Eşsiz Beceri
14. Seviyeden itibaren bir yetenek kontrolü yaptığında, bir adet Ozan İlhamı kullanabilirsin. Bir adet Ozan İlham zarı at ve gelen sayıyı yetenek kontrolü için attığın zar atımına ekle. Bunu, yetenek kontrolü için zar atışı yaptıktan sonra yapmayı seçebilirsin ama bu durumda, ZE başarılı olup olmadığını söylemeden önce bunu yapmalısın.
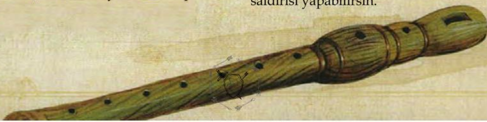
Kahramanlık Okulu
Kahramanlık Okulunun ozanları cesur şarkıcılardır. Onların şarkıları sayesinde, eskilerin büyük kahramanlarının anıları yaşamakta ve yeni nesil kahramanlarına esin kaynağı olmaktadır. Bu ozanlar hem geçmişin hem de şimdinin kahramanlarının yaptıklarını anlatmak için engin ovalarda veya büyük kamp ateşleri etrafında toplanırlar. Büyük olayları birinci elden görmek için ve bu olaylar unutulup gitmesin diye seyahatlere çıkarlar. Şarkılarıyla, eski kahramanların seviyesine erişmek isteyenlere ilham verirler.

Bonus Yetkinlikler
3. Seviyede Kahramanlar Okuluna katıldığında orta ağırlıktaki zırhları, kalkanları ve savaşsal silahları kullanmada yetkinlik kazanırsın.

Savaş İlhamı
Ayrıca 3. Seviyede savaş esnasında başkalarına ilham vermeyi öğrenirsin. Senden daha önce Ozan İlhamı zarı almış olan bir yaratık, yaptığı isabetli bir silah saldırısının zararını belirlerken bu ilham zarını da zarar zarlarına ekleyebilir. Alternatif olarak bu yaratığa karşı bir saldırı yapıldığında senden almış olduğu Ozan İlham zarını atıp kaç geldiğini gördükten sonra ama saldırının isabet mi yoksa ıska mı olduğunu öğrenmeden önce olmak şartıyla gelen sayıyı kendi ZS'ne eklemek için tepkisini kullanabilir.

Fazladan Saldırı
6. Seviyeden itibaren sıra sendeyken ne zaman Saldırı eylemini seçsen bir yerine iki defa saldırı yaparsın.

Savaş Büyüsü
14. Seviyede artık büyü yapma ve silahla saldırma hareketlerini tek bir hamlede birleştirecek kadar usta biri haline gelmişsindir. Eylemini, bir ozan büyüsü yapmak için kullandığında, bonus eyleminle bir silah saldırısı yapabilirsin.



Ruhani

Elleri ve gözleri güneşe yönelmiş, dudaklarında duayla bir elf, savaştan yeni çıkmış yaralı arkadaşlarını iyileştiren bir ışıkla ışıldamaya başlıyor.

Bir zafer şarkısı söyleyen cüce, karşısında dizili ork sıralarını yarıp geçmek için baltasını aynı harmanı biçen oraklar gibi savuruyor, düşen her bir düşmanı için ilahına şükrediyor.

Bir hortlak grubunun üzerine lanet eden bir insan, arkadaşlarına yaklaşan ve etraflarını saran zombileri geri püskürtmek için ışıklar içindeki kutsal sembolünü havaya kaldırıyor.

Ruhaniler, ölümlülerin dünyası ile ilahların uzak âlemleri arasındaki aracılardır. Hizmet ettikleri ilahlar kadar çeşitli olan ruhaniler, ilahlarının aracıları olmayı arzularlar. Sıradan bir din adamı olmayan bu ruhaniler ilahi büyüyle sarılıp sarmalanmışlardır.

Şifacılar ve Savaşçılar

Adından belli olduğu gibi ilahi büyü, onlardan bu dünyaya akan ilahların gücüdür. Ruhaniler bu gücün aracısı konumundadır ve bunu mucizevi etkilerle gösterirler. İlahlar bu gücü arayan herkese bahşetmez; sadece çok daha yüce bir amacı yerine getirmek için seçilmiş olanlara ihsan eder.

İlahi büyüyü kontrol etmek çalışmak veya eğitimle sağlanmaz. Bir ruhani kalıplaşmış duaları ve kadim ayinleri öğrenebilir ama ruhani büyüleri yapma yeteneği adanmışlığa ve ilahın ne istediğini anlamaya yönelik içten gelen bir kavrayışa dayanır.

Ruhaniler güçlü iyileştirme büyülerini ve arkadaşlarına yardımcı olacak ayinleri, düşmanlarını engellemelerine yarayacak büyülerle birleştirirler. Hayranlık ve korku uyandırabilir, veba lanetlerini hayata geçirebilir hatta düşmanlarını yok etmek için gökten alev fırtınası bile indirebilirler. Kafalarına inecek bir bozdoğanla sesleri kesilecek kötü yaratıklar söz konusu olursa bir ruhani yanına ilahların gücünü alarak düşmanlarına karşı göğüs göğse mücadele edecek savaş eğitimine de sahiptir.

İlahi Aracılar

Her mürit, tapınak ya da kutsal yapı görevlisi ruhani değildir. Bazı din adamları tapınakta çalışmak gibi basit bir hayatı seçebilir, ilahların isteklerini dua ve kurbanlar aracılığıyla yerine getirmeye çalışabilir ama büyü ve silahları kullanan kol gücünden istifade etmez. Bazı şehirlerde din adamlığı siyasi bir makam elde etmeye götürebilir, yönetimde yükselmek için bir basamak olarak görülebilir ve bir ilahla hiçbir bağlantıyı gerektirmeyebilir. Gerçek ruhanilere bunun gibi hiyerarşik yapılarda nadiren rastlanır.

Bir ruhani maceracılık hayatına atılmaya karar verdiğinde genellikle ilahı böyle bir şey istediği içindir. İlahların hedeflerini takip etmek sıklıkla medeniyetin güven veren duvarlarının ötesindeki tehlikelere atılmayı, kötüleri cezalandırmayı veya kadim mezarlarda kutsal eşyaları



Ruhani

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Bilinen Büyümsüler	--Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı -- 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci	6'ıncı	7'inci	8'inci	9'uncu
1'inci	+2	Büyü Yapmak, İlahi Etkinlik Alanı	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2'inci	+2	İlahi Aktarım (1/dinlenme), İlahi Etkinlik Alanı özelliği	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3'üncü	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5'inci	+3	Hortlağı Yok Et (1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6'ıncı	+3	İlahi Aktarım (2/dinlenme), İlahi Etkinlik Alanı özelliği	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7'inci	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişim, Hortlağı Yok Et (ZD 1), İlahi Etkinlik Alanı Özelliği	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9'uncu	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10'uncu	+4	İlahi Müdahale	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11'inci	+4	Hortlağı Yok Et (ZD 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13'üncü	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14'üncü	+5	Hortlağı Yok Et (ZD 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15'inci	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17'inci	+6	Hortlağı Yok Et (ZD 4), İlahi Etkinlik Alanı özelliği	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18'inci	+6	İlahi Aktarım (3/dinlenme)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20'inci	+6	İlahi Müdahale Gelişimi	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

aramayı içerir. Pek çok ruhaniden ayrıca kendi ilahının takipçilerini koruması beklenir ki bu durum ortalığı kasıp kavuran orklarla savaşmak, savaşan taraflar arasında barışı sağlamak veya bir zebani prensini bu dünyaya geçirebilecek bir geçidi mühürlemek anlamına gelebilir.

Maceracılık yapan ruhanilerin çoğu kendi inançlarına ait tapınaklar ve tarikatlarla iletişim halindedir. Bir tapınak bir ruhaninin yardımını isteyebilir veya yüksek mevkideki bir din adamı, makamı sayesinde, böyle bir yardımı talep edebilir.

Bir Ruhani Yaratmak

Bir ruhani yaratırken sorman gereken en önemli soru hangi ilaha hizmet edeceğin ve karakterinin hangi ilkeleri benimseyeceğidir. Ek B, çokluevrendeki ilahların çoğunun bir listesini vermektedir. Oynadığın oyunda hangi ilahların bulunup bulunmadığını öğrenmek için ZE'n ile görüş.

Bir ilah seçtiğinde yarattığın ruhaninin o ilahla nasıl bir ilişkiye sahip olduğunu da değerlendir. Onun hizmetine isteyerek mi girdin? Ya da ne istediğinle hiç ilgilenmeden seni hizmetine mi aldı? İnancındaki tapınakların rahipleri seni nasıl görüyor: Faydalı bir şampiyon mu yoksa kimsenin görmek istemediği bir baş belası mı? Nihai hedeflerin nedir? İlahının senin için hazırladığı özel bir görevi mi var? Yoksa büyük bir maceraya değer olduğunu göstermek için kendini kanıtlamaya mı çalışıyorsun?

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir ruhani yapabilirsin Öncelikle en yüksek yetenek puanın Bilgelik olmalı, onu Güç veya Bünye takip etmeli. İkinci olarak mürit arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir ruhani olarak şu sınıf özelliklerine sahipsindir.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir ruhani seviyesi için 1z8
1. Seviyede Can Puanı: 8 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir ruhani seviyesi için 1z8 (veya 5) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar
Aletler: Tüm basit silahlar
Silahlar: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Bilgelik, Karizma
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Tarih, Sezgi, Tıp, İkna, Din

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (a) bir bozdoğan veya (b) savaş balyozu (eğer yetkinsen)
- (a) pullu zırh, (b) deri zırh veya zincir zırh (eğer yetkinsen)
- (a) bir hafif arbalet ve 20 arbalet oku veya (b) herhangi bir basit silah
- (a) din adamı çantası veya (b) kâşif çantası
- Bir kalkan ve bir kutsal sembol



Büyü Yapmak

İlahi gücün bir aracısı olduğun için ruhani büyülerini yapabilirsin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma ve ruhani büyülerinin bir listesi için de 11. Kısıma bak.

Büyümsüler

1. Seviyede ruhani büyü listesinden seçeceğin üç adet büyümsü bilirsin. Daha yüksek seviyelerde kendi seçeceğin başka ruhani büyümsülerini de öğrenirsin ki bunlar Ruhani tablosundaki Büyümsüler sütununda gösterilmiştir.

Büyüleri Hazırlamak Ve Yapmak

Ruhani tablosu 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli ruhani büyülerini yapmak için kaç tane büyü haznesine sahip olduğunu göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için o büyünün seviyesinde veya ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Kullandığın tüm büyü haznelerini uzun bir molanın ardından geri kazanırsın.

Ruhani büyü listesinden seçeceğin ve senin yapabileceğin ruhani büyülerini bir liste halinde hazırlarsın. Böyle yaptığında Bilgelik tamlayıcın + ruhani seviyen toplamına eşit sayıda büyü seçersin (en az bir büyü). Büyüler, büyü haznelerinin seviyesinde olmalı.

Örneğin, eğer sen 3. Seviye bir ruhaniysen dört 1. seviye ve iki 2. seviye büyü haznen vardır. 16 Bilgelik puanıyla hazırladığın büyü listesi, istediğin bileşimde (kombinasyonda) olarak 1. veya 2. seviyeden olmak üzere toplamda 6 büyü içerebilir. Eğer 1. seviye *yaraları iyileştirme* büyüsü hazırladıysan, bu büyüyü 1. seviye veya 2. seviye büyü haznelerinden birini kullanarak yapabilirsin. Büyüyü yapmak o büyüyü hazırladığın büyü listesinden kaldırmaz sadece kullandığın hazneyi etkisiz hale getirir. Daha önce söylendiği gibi kullanılan hazneler uzun bir molanın ardından geri kazanılır.

Uzun bir molayı bitirdiğinde hazırladığın büyü listesini değiştirebilirsin. Yeni bir büyü listesi hazırlamak dua etmeyi ve meditasyon yapmayı gerektirdiği için zamana gereksinim duyar. Yani listendeki her büyünün bir seviyesi için en az 1 dakika harcarsın



Büyü Yapma Yeteneği

Bilgelik, ruhani büyüleri yapma için kullandığın büyü yapma yeteneğindir. Büyülerinin gücü kendini ilahına adamış olmandan gelir. Ne zaman bir ruhani büyüsü büyü yapma yeteneğine atıfta bulunursa Bilgelik puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir ruhani büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Bilgelik tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Ayin Yapma

Ayin etiketi olan ve hazırladığın herhangi bir ruhani büyüsünü ayin olarak yapabilirsin.

Büyü Yapma Odağı

Ruhani büyülerin için bir kutsal sembolü (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

İlahi Etkinlik Alanı

İlahınla ilişkili olan bir etkinlik alanı seç: Bilgi, Yaşam, Işık, Doğa, Kasırga, Haylazlık veya Savaş. Her bir etkinlik alanı sınıf tanımının sonunda ayrıntılı şekilde verilmiştir ve her biri onunla ilgili olan örnek ilahları göstermektedir. 1. Seviyede yaptığın seçim sayesinde bir ilahi etkinlik alanına ait büyüler ve başka özellikler kazanırsın. Bunlar ayrıca 2. Seviyede elde edeceğin İlahi Aktarım özelliğinin çeşitli kullanımlarını da sana kazandırır. Buna 6., 8. ve 17. seviyelerde başka özellikler de eklenecektir.

Etkinlik Alanı Büyüleri

Her bir etkinlik alanının kendine ait büyü listesi vardır. Sen bunları etkinlik alanının tanımlarında gösterilen ruhanilik seviyelerinde elde edersin. Bir etkinlik alanına ait büyü elde ettiğinde o her zaman hazırlanmış büyü olarak kabul edilir ve her gün hazırlayabileceğin büyülerin sayısına dâhil edilmez.

Ruhani büyü listesinde olmayan bir etkinlik alanı büyün varsa bu büyü senin için her zaman bir ruhani büyüsü olarak kabul edilir.

İlahi Aktarım

2. Seviyede büyülü etkileri gerçekleştirmek için ilahından gelen enerjiyi doğrudan aktarabilme yeteneğini kazanırsın. İlk başta bu alanda iki etkiye sahipsindir: Hortlağı Döndür ve seçtiğin etki alanın tarafından belirlenen ikinci bir tanesi. Bazı etki alanları sen seviyeni arttırdıkça sana başka faydalar sağlar ki bunlar etki alanı tanımlarında anlatılmıştır.

İlahi Aktarımını kullandığında nasıl bir etki yaratacağını sen seçersin. Bunun ardından İlahi Aktarımı tekrar kullanmak için ya kısa ya da uzun bir molaya ihtiyacın vardır.

Bazı İlahi Aktarım etkileri kurtulma kontrolleri gerektirebilir. Bu sınıftan böyle bir etki kullandığında GS, senin ruhani büyüsü kurtulma GS'sinin eşitidir (aynıdır).

6. Seviyeden itibaren dinlenmeler (molalar) arasında İlahi Aktarımını iki defa kullanabilirsin. 18. Seviyeden itibaren bu



sayı üçe çıkar. Uzun veya kısa bir mola bitirdiğinde harcanmış kullanımları geri kazanırsın.

İlahi Aktarım: Hortlağı Döndür

Bir eylem olarak kutsal sembolünü gösterir ve hortlakları lanetleyen bir dua edersin. Senden en fazla 12 metre uzakta olan ve senin görebildiğin veya duyabildiğin her bir hortlak Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer yaratık bunda başarısız olursa 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin dönmüş sayılır.

Dönen bir yaratık kendi sırasını senden mümkün olduğunca uzağa gitmek için harcamak zorundadır ve kendi iradesiyle senin en fazla 12 metre yakınında bulunan bir noktaya ilerleyemez (yani kendi iradesiyle sana 12 metreden fazla yaklaşamaz). Ayrıca tepki de veremez. Eylemi olarak sadece Koşma eylemini kullanabilir ya da hareket etmesini engelleyecek bir şeyden kaçmayı deneyebilir. Eğer gidecek hiçbir yeri yoksa yaratık Kaçınma eylemini kullanabilir.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. Seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Hortlağı Yok Et

5. Seviyeden itibaren bir hortlak, Hortlağı Döndür özelliğinden etkilenmemek için yaptığı kurtulma kontrolünde başarısız olduğunda, zorluk derecesi (ZD) Hortlağı Yok Et tablosunda gösterildiği şekilde belirli bir sınıra eşit veya o sınırın altında olursa, o yaratık anında yok olur.

Hortlağı Yok Et

Ruhani Seviyesi	Hortlağı yok eder eğer ZD'si...
5'inci	1/2 veya aşağısıysa
8'inci	1 veya aşağısıysa
11'inci	2 veya aşağısıysa
14'üncü	3 veya aşağısıysa
17'inci	4 veya aşağısıysa

İlahi Müdahale

10. Seviyeden itibaren gerçekten kendini, onun yardımına çok muhtaç hissettiğin bir anda senin adına müdahalede bulunması için ilahına yalvarabilirsin.

İlahına yardımı için yalvarmak demek eylemini kullanman demektir. Ne istediğini anlat ve yüzdelik zarı at. Ruhanilik seviyene eşit veya onun altında bir sayı gelirse, ilahın müdahale eder. ZE bu müdahalenin doğasını belirler. Herhangi bir ruhani büyü veya ruhani etkinlik alanı etkisi uygun olacaktır.

Eğer ilahın böyle bir müdahalede bulunursa bu özelliği sonraki 7 gün boyunca kullanamazsın. Aksi halde, yani başarısız olursan ve herhangi bir müdahale olmazsa, bu sefer ancak uzun bir molanın ardından bu özelliğini yeniden kullanabilirsin.

20. Seviyede herhangi bir zar atışına gerek duyulmaksızın ilahi müdahale başarılı olur.

İlahi Etkinlik Alanları

Bir panteonda her ilahın, ölümlü hayatı ve medeniyetinin farklı alanları üzerinde etkileri vardır ki buna etkinlik alanı denir. Bir ilahın etki gücünün olduğu alanlara ilahın hükümranlığı denir. Örneğin Yunan ilahı Apollo'nun hükümranlığında Bilgi, Yaşam ve Işık vardır. Bir ruhani olarak ilahının hükümranlığında bulunanlardan bir alanı seçersin ve o alanla ilgili güçler sana bahşedilmiş olur.

Seçimin, ilahına adanan belirli bir mezhebe denk gelebilir. Örneğin Apollo'ya bir bölgede Phoebus (Işıldayan) olarak tapınılıyor olabilir ki bu onun Işık alanı üzerindeki etkisini vurgulamak içindir ve kendisine başka bir yerde Apollo Acesius (İyileştiren) olarak tapınılıyor olabilir ki bu da onun Yaşam alanıyla olan bağlantısını göstermek içindir. Bunların dışında etki alanı seçimin basitçe kişisel bir tercih de olabilir, yani o ilahın sana en çekici gelen tarafını seçebilirsin.

Her bir alanın tanımı o alanda etkisi olan ilahların örneğini de vermektedir. Bu ilahların içinde Unutulmuş Diyarlar, Gri Şahin, Ejderha Mızrağı ve Eberron dünyalarında olanlara ek olarak eskiçağın Kelt, Yunan, Viking ve Mısır panteonları da vardır.

Bilgi Alanı

Bilgi ilahları –ki onlara Oghma, Boccob, Gilean, Auren ve Thoth dâhildir– en büyük değeri öğrenmeye ve anlamaya verir. Bunların bazıları bilginin toplanması ve kütüphaneler ile üniversitelerde paylaşılmasından yanadır veya el sanatı icra etmek ve icatlar yapmak için uygulanabilir bilgilerin yaygınlaştırılması gerektiğini savunur. Bazıları bilgiyi toplar ve öğrendiklerinin sırlarını kendine saklar. Başkaları takipçilerine çokluevrenin sırlarını keşfetmeleri halinde muazzam güçler bahşedeceğini vaat eder. Bu ilahların takipçileri ezoterik bilgileri çalışır, eski tomarları toplar, dünyanın gizli yerlerine gider ve öğrenebildiklerini öğrenir. Bazı bilgi ilahları uygulanabilir el sanatları ve icatların bilgisini ön plana koyar ki bunlar arasında Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus ve Goibhniu vardır.

Bilgi Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*emir, tanımla*
3'üncü	*alamet, öneri*
5'inci	*bulunmazlık, ölüyle konuşma*
7'inci	*arkışlı göz, karmaşa*
9'uncu	*efsanevi bilgi, uzakgörü*

Bilginin Faydaları

1. Seviyede kendi seçtiğin iki dili bilirsin. Ayrıca yine şu becerilerden kendi seçeceğin ikisinde yetkinlik kazanırsın: Arkış, Tarih, Doğa, Din.

Bu becerilerden herhangi birini kullanan herhangi bir yetenek kontrolü yaparken yetkinlik bonusun ikiye katlanır.

İlahi Aktarım: Çağların Bilgisi

2. Seviyeden itibaren İlahi Aktarımını bilgi kuyusuna dalmak için kullanabilirsin. Bir eylem olarak bir beceri veya alet seçersin. 10 dakika boyunca seçilmiş olan beceri veya alette yetkinliğin olur.

İlahi Aktarım: Zihin Okuma

6. Seviyeden itibaren İlahi Aktarımını bir yaratığın düşüncelerini okumak için kullanabilirsin. Daha sonra bu durumu kullanarak o yaratığı kontrol edebilirsin.



Bir eylem olarak görebileceğin ve senden en fazla 24 metre uzakta olan bir yaratık seç. Bu yaratık Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer başarılı olursa, sen bir sonraki uzun molanı bitirinceye değin bu özelliğini onun üzerinde kullanamazsın.

Eğer yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa senden en fazla 24 metrelik bir mesafede olduğu sürece yüzeysel düşüncelerini (aklında şu anda olanlar, şimdiki duyguları ve an itibariyle ne hakkında düşündüğü) okuyabilirsin. Bu durum 1 dakika sürer.

Bu esnada eylemini kullanarak bu etkiyi bitirmeyi ve o yaratığa, herhangi bir büyü haznesi harcamaksızın, *öneri* büyüsü yapmayı seçebilirsin. Hedef, bu büyüye karşı yapacağı kurtulma kontrolünü otomatik olarak kaybeder.

Güçlü Büyümsüler

8. Seviyeden itibaren, herhangi bir ruhani büyümsüsüyle verdiğin zarara Bilgelik tamlayıcını da eklersin.

Geçmişin Görüntüleri

17. Seviyeden itibaren elinde tuttuğun bir nesneyle veya etrafınla ilgili olarak geçmişte olan bitenlere dair görüntüler görebilirsin. En az 1 dakikanı meditasyon ve dua ile geçirirsin, bunun ardından bir rüyadaymış gibi yakın zamanda meydana gelmiş olaylara dair gölgeli ve kısa anlar görürsün. Bilgelik puanına eşit dakika kadar bu yolla meditasyon yapabilirsin ama tıpkı bir büyü yaparmış gibi bu süre boyunca konsantrasyonunu bozmamak zorundasın.

Bu özelliği bir kez kullandığında kısa veya uzun bir mola bitirmeden onu tekrar kullanamazsın.

Nesne Okuma. Meditasyon yaparken elinde bir nesne tutarsan bu nesnenin önceki sahibine dair görüntüler zihninde belirir. Bu şekilde 1 dakika meditasyon yaptıktan sonra bu kişinin, bu nesneyi nasıl elde ettiğini ve onu nasıl kaybettiğini öğrenirsin. Bunun yanında bu nesne ve onun sahibini ilgilendiren, yaşanan önemli olaylardan en sonuncusu hakkında da bilgin olur. Eğer bu nesne yakın bir geçmişte (bu süre Bilgelik puanına eşit gün sayısı kadardır) başka bir yaratık tarafından sahiplenilmişse nesnenin her sahibi için fazladan 1 dakika daha harcayarak o yaratığa dair bazı bilgiler edinebilirsin.

Bölge Okuma. Meditasyon yaparken yakın çevrende ve etrafında (bir oda, yol, tünel, alan veya yaklaşık 15 metre karelik bir alan) yakın zamanda olanlara dair görüntüler zihninde belirir. Bu geçmiş, Nesne Okuma'da olduğu gibi Bilgelik puanına eşit gün sayısı kadardır. Meditasyon yaptığın her bir dakika için ve en sonda olandan başlamak üzere geçmişte yaşanmış büyük olaylara dair bilgi edinirsin. Önemli olaylar genellikle savaşlar ve ihanetler, evlilikler ve cinayetler, doğumlar ve ölümler gibi güçlü duygular içeren olaylardır. Bununla beraber senin şu anda içinde bulunduğun durum için önemsiz olan sıradan ve günlük olayları da içerebilirler.

Yaşam Alanı

Yaşam alanı –evrendeki en temel güçlerden biri olan– tüm yaşamı ayakta tutan canlı, olumlu enerjiye odaklanır. Yaşam ilahları hasta ve yaralıları iyileştirme, ihtiyacı olanlara yardım etme ve ölüm ile hortlak güçlerini kovma aracılığıyla canlılığı ve sağlığı savunur ve teşvik ederler. Neredeyse tüm kötü olmayan ilah bu alan üzerinde etki sahibi olabilir, özellikle de tarımsal ilahlar (Chauntea, Arawai ve Demeter gibi), güneş ilahları (Lathander, Pelor ve Re-Horakhty gibi), iyileştirme veya direnme (Ilmater, Mishakal, Apollo ve Diancech gibi) ilahları ve ev ve topluluk ilahları (Hestia, Hathor ve Blodrei gibi) bunlardandır.

Yaşam Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*kutsama, yaraları iyileştir*
3'üncü	*küçük onama, ruhsal silah*
5'inci	*umut ışığı, diriltme*
7'inci	*ölüm öreği, inancın koruyucusu*
9'uncu	*toplu yaraları iyileştirme, ölüyü canlandırma*

Bonus Yetkinlik

1. Seviyede bu alanı seçtiğinde ağır zırhta yetkinlik kazanırsın.

Hayat Havarisi

1. Seviyeden itibaren iyileştirme büyülerin çok daha etkilidir. Ne zaman bir yaratığa can puanı vermek için 1. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü yapsan o yaratık 2 + büyünün seviyesi kadar fazladan can puanı kazanır.

İlahi Aktarım: Yaşamı Koru

2. Seviyeden itibaren kötü şekilde yaralanmış birini iyileştirmek için İlahi Aktarımını kullanabilirsin.

Bir eylem olarak kutsal sembolünü gösterir ve ruhanilik seviyenin beş katına eşit can puanını kazandırabilecek iyileştirme enerjisini harekete geçirirsin. Senden en fazla 12 metre mesafede bulunan yaratıkları seç ve bu can puanını onların arasında eşit olarak bölüştür. Bu özellik, can puanı verilen yaratığı, o yaratığın sahip olduğu en yüksek can puanının (can puan üst sınırı) yarısından daha fazla iyileştiremez. Bu özelliği hortlaklarda veya yapılarda kullanamazsın.

Kutsanmış Şifacı

6. Seviyeden itibaren başkalarına yaptığın iyileştirme büyüleri seni de iyileştirir. Kendin dışında başka bir yaratığa 1. seviye ya da daha yüksek seviyeli, can puanı verecek bir büyü yaptığında sen de 2 + büyünün seviyesine eşit can puanı kazanırsın.

İlahi Saldırı

8. Seviyede silahınla yaptığın saldırıları ilahi kudretle birleştirme yeteneğine kavuşursun. Her defa sıra sana geldiğinde bir kez olmak üzere bir yaratığa elindeki silahla saldırdığında, vurduğun yaratığa fazladan 1z8 ışıltı zararı verirsin. 14. Seviyeye geldiğinde bu zarar 2z8 olur.

Üstün İyileştirme

17. Seviyeden itibaren bir büyüyle can puanı vereceğin zamanlarda normalde zar atışı yapıyorken artık attığın her bir zar için mümkün olan en yüksek puanı alırsın. Örneğin bir yaratığa 2z6 can puanı vermek yerine 12 can puanı verirsin.

Işık Alanı

Işık ilahları –ki bunlara Helm, Lathander, Pholtus, Gümüş Alev Brachala, Belenus, Apollo ve Re-Horakhty dâhildir– genellikle güneş sembolünü kullanarak yeniden doğuş, yenilenme, gerçek, dikkat ve güzellik fikirlerini savunur ve desteklerler. Bu ilahların bazıları bizzat güneşin kendisi olarak veya güneşi bir savaş arabasıyla gökyüzünde dolaştıran bir kişi



suretinde temsil edilmişlerdir. Başkaları, gözlerigölgeleri ve her türlü aldatmayı delip geçen yorgunluk nedir bilmez gözcüler olarak resmedilmiştir. Bazıları, ruhun gelişmesi için bir araç olan sanatı öğreten güzelliğin ve sanatçılığın ilahlarıdır. Bir ışık ilahının ruhanisi, aydınlıkla ve ilahının sezgili görüş gücüyle birleşmiş arif bir ruhtur; yalanları kovalamak ve karanlıkları yok etmekle görevlendirilmiştir.

Işık Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*yakan eller, peri ateşi*
3'üncü	*yakantop, alev ışını*
5'inci	*günışığı, ateş topu*
7'inci	*inancın koruyucusu, ateş duvarı*
9'uncu	*alevli saldırı, uzakgörü*

Bonus Büyümsü

1. Seviyede bu alanı seçtiğinde, eğer zaten bilmiyorsan *ışık* büyümsüsünü öğrenirsin.

Koruyan Alev

1. Seviyede ilahi ışığı kendin ve düşmanların arasına bir set gibi çekebilirsin. Senden en fazla 12 metre mesafede olan ve görebildiğin bir yaratık tarafından saldırıya uğradığında, tepkini kullanarak karşı tarafın yaptığı saldırı kontrolüne dezavantaj uygulatır; ilahi ışığın, saldırganın vuruşu isabet etmeden veya ıskalamadan önce bir anlık alevlenmesini sağlarsın. Kör edilemeyen bir yaratık bundan etkilenmez.

Bu özelliği Bilgelik tamlayıcına eşit miktarda kullanabilirsin (en az bir kez). Tükettiklerinin hepsini uzun bir molanın ardından geri kazanırsın.

İlahi Aktarım: Şafak Aydınlığı

2. Seviyeden itibaren İlahi Aktarım özelliğini günışığını kontrolüne almak, karanlığı kovmak ve düşmanlarına ışıltı zararı vermek için kullanabilirsin.

Bir eylem olarak kutsal sembolünü gösterirsin ve en fazla 12 metre etrafındaki sihirli karanlık dağılır. Ayrıca senden en fazla 12 metre mesafede olan her türlü düşman yaratık Bünye kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa o yaratık 2z10 + ruhani seviyen kadar ışıltı zararı alırken başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Tam sipere sahip bir yaratık bundan etkilenmez.

Harlı Alev

6. Seviyeden itibaren Koruyan Alev özelliğini, senden en fazla 12 metre mesafede bulunan bir yaratık, senden başka bir yaratığa saldırırken de kullanabilirsin.

Güçlü Büyümsüler

8. Seviyeden itibaren herhangi bir ruhani büyümsüsünü kullanarak verdiğin zarara Bilgelik tamlayıcını da eklersin.

Işık Aylası

17. Seviyeden itibaren eylemini ya bir dakika boyunca süren ya da sen başka bir eylem kullanarak iptal edinceye değin sürecek olan günışığı halesi oluşturmak için kullanabilirsin. 24 metrelik bir yarıçapa sahip alanı parlak ışıkla ve onun dışındaki 12 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatacak bir ışık yayarsın. Parlak ışıktaki düşmanlarının, ateş veya ışıltı zararı veren tüm büyülere karşı yapabilecekleri kurtulma kontrollerinde dezavantajları vardır.



Doğa Alanı

Doğa ilahları, doğanın kendisi gibi yani yoğun ve karanlık ormanların arkışlı ilahlarından (mesela Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor ve Pan) su kaynakları ve korularla ilişkilendirilen (Eldath gibi) dostane ilahlara kadar çeşitlidir. Meşhiniler doğayı bir bütün olarak görürler ve onun ilahlarından birine hizmet edebilirler; gizemli ayinler gerçekleştirir, kendi gizemli dillerinde herkesin unuttuğu duaları okurlar. Ama bu ilahların çoğunun ruhanileri de vardır: Belirli bir doğa ilahının ilgisine mazhar olan ve bundan dolayı daha faal bir rol üstlenen şampiyonlar. Bu ruhaniler ağaçlık yerleri yağmalayan canavarları avlar, inançlıların hasadını kutsar veya ilahların öfkesini çekenlerin mahsullerini çürütürler.

Doğa Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*dost hayvan, hayvanlarla konuşma*
3'üncü	*derikabuk, diken büyüt*
5'inci	*bitki büyüt, rüzgâr duvarı*
7'inci	*hayvangile hükmet, saran asma*
9'uncu	*böcek istilası, ağaç yolu*



Doğanın Müridi

1. Seviyede kendi seçeceğin meşhini büyümsülerinden birini öğrenirsin. Ayrıca yine kendi seçeceğin şu becerilerden birinde yetkinlik kazanırsın: Hayvan İdaresi, Doğa, Hayatta Kalma.

Bonus Yetkinlik

1. Seviyede ağır zırh kullanmada yetkin olursun.

İlahi Aktarım: Hayvanları Ve Bitkileri Tılsımla

2. Seviyeden itibaren İlahi Aktarım gücünü kullanarak hayvanları ve bitkileri tılsımlayabilirsin.

Bir eylem olarak kutsal sembolünü gösterir ve ilahının adını söylersin. Senden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve senin görebileceğin her bir hayvangil veya bitki Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer başarısız olurlarsa ya 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar görünceye kadar senin tarafından tılsımlanmış olur ve senin kontrolün altına girerler. Böyle olduğunda sana ve senin tarafından belirlenen diğer yaratıklara karşı dostça davranırlar.

Unsurları Zayıflat

6. Seviyeden itibaren sen veya senden en fazla 12 metre uzaklıkta olan başka bir yaratık asit, soğuk, ateş, yıldırım veya gümbürtü türünden hasar aldığında tepkini kullanarak o yaratığın o türden zarara karşı dirençli olmasını sağlayabilirsin.

İlahi Saldırı

8. Seviyede silahınla yaptığın saldırılarını ilahi kudretle birleştirme yeteneğine kavuşursun. Her sıranda bir kez olmak üzere bir yaratığa elindeki silahla saldırdığında, vurduğun yaratığa fazladan 1z8 soğuk, ateş veya yıldırım (senin seçimin) zararı verirsin. 14. Seviyeye geldiğinde bu zarar 2z8 olur.

Doğanın Efendisi

17. Seviyede hayvanları ve bitkileri kontrol etme yeteneği kazanırsın. Yaratıklar senin Hayvanları ve Bitkileri Tılsımla özelliğin tarafından tılsımlanmışken sıra sana geldiğinde, bonus eylemini kullanarak sıraları geldiğinde ne yapacaklarını sözel olarak emredebilirsin.

Kasırga Alanı

Hükümranlık alanı Kasırga olan ilahlar –ki Talos, Umberlee, Kord, Yok Edici Zeboim, Zeus ve Thor de dahildir– fırtınaları, denizi ve gökyüzünü idare ederler. Bunların içinde yıldırımın ve gök gürültüsünün ilahları, depremin ilahları, bazı ateş ilahları ve şiddetin, fiziksel gücün ve cesaretin çeşitli ilahları da vardır. Bazı panteonlarda bu alandan bir ilah diğer ilahlar üzerinde güç sahibidir ve onları yönetir ve yıldırımlarla sağladığı hızlı adaletiyle bilinir. Denizcilikle uğraşan insanların panteonlarında bu alanın ilahları okyanus ilahlarıdır ve denizcilerin koruyucularıdırlar. Kasırga ilahları, ruhanilerini sıradan insanlar arasında korku uyandırmak için kullanır. Böyle yapmalarının amacı ya bu insanları ilerledikleri doğru yolda tutmak ya da ilahi bir gazabı uzak tutmak için kurbanlar adamalarına teşvik etmek içindir.

Kasırga Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*sis bulutu, şok dalgası*
3'üncü	*esinti duvarı, şangırtı-tangırtı*
5'inci	*yıldırım düşür, şıvgın fırtınası*
7'inci	*suya hükmet, buz fırtınası*
9'uncu	*yok edici dalga, böcek istilası*

Bonus Yetkinlik

1. Seviyede savaşsal silahlar ve ağır zırhta yetkinlik kazanırsın.

Fırtınanın Öfkesi

1. Seviyede sana yapılan saldırıları gümbürtülü bir şekilde püskürtürsün. Senden en fazla 2 metre uzakta olan ve senin gördüğün bir yaratık sana karşı bir saldırı yaparsa, tepkini kullanarak o yaratığın Çeviklik kurtulma kontrolü yapmaya zorlarsın. Başarısız olması halinde bu yaratık 2z8 yıldırım veya gümbürtü (senin seçimin) zararı alır. Başarılı olması halinde ise verilen zararın sadece yarısını alır.

Bu özelliğini Bilgelik tamlayıcı puanın kadar kullanabilirsin (en az bir). Uzun bir dinlenmenin ardından harcadığının hepsini geri kazanırsın.

İlahi Aktarım: Yok Eden Öfke

2. Seviyeden itibaren İlahi Aktarım özelliğin sayesinde kontrol edilemez vahşiliğe sahip bir fırtınanın gücüne sahip olabilirsin.

Yıldırım veya gümbürtü zararı verdiğinde bu İlahi Aktarım özelliğini kullanarak zar atmak yerine zarların verebileceği en yüksek zararı verirsin.

Yıldırım Saldırısı

6. seviyeden itibaren Büyük veya ondan daha küçük boyuttaki bir yaratığa yıldırım zararı verdiğinde o yaratığı kendinden 4 metreye varan bir uzaklığa itebilirsin (4 metre olmak zorunda değil).

İlahi Saldırı

8. Seviyede silahınla yaptığın saldırılarını ilahi kudretle birleştirme yeteneğine kavuşursun. Her sıranda bir kez olmak üzere bir yaratığa elindeki silahla saldırdığında, vurduğun yaratığa fazladan 1z8 gümbürtü zararı verirsin. 14. Seviyeye geldiğinde bu zarar 2z8 olur.

Fırtınada Doğan

17. Seviyede yer altında veya kapalı alanlarda olmamak şartıyla uçma hızın, mevcut yürüme hızına eşittir.

Haylazlık Alanı

Haylazlık ilahları –Tymora, Beshaba, Gezgin Olidammara, Garl Parlayanaltın ve Loki gibileri– hem ilahlar hem de ölümlüler arasında kabul edilmiş düzeni sürekli rahatsız eden fitneciler ve kışkırtıcılardır. Onlar hırsızların, hainlerin, kumarbazların, asilerin ve kurtarıcıların ilahlarıdır. Ruhanileri dünyadaki rahatsız edici bir güçtür, mağrurları dürter, tiranlarla alay eder, zenginden çalar, mahkûmları serbest bırakır ve yalan



yanlış gelenekleri hor görürler. Doğrudan yüzleşmek yerine dalavereyi, eşek şakalarını, aldatmayı ve araklamayı tercih ederler.

Haylazlık Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*kişiyi tılsımla, kendini gizle*
3'üncü	*ayna imge, izsiz geçiş*
5'inci	*kıpmak, büyüyü dağıt*
7'inci	*boyut kapısı, başkalaşım*
9'uncu	*kişiye hükmet, anıyı değiştir*

Üçkâğıtçının Kutsaması

1. Seviyede bu alanı seçtiğin andan itibaren eylemini kullanarak ve kendi dışında seçtiğin başka bir yaratığa dokunarak ona Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantaj verebilirsin. Bu kutsama ya 1 saat ya da sen bu özelliği tekrarlayana değin sürer.

İlahi Aktarım: Çifte Bela

2. Seviyeden itibaren İlahi Aktarım özelliğini kullanarak kendinin görsel bir kopyasını yaratabilirsin.

Bir eylem olarak ya 1 dakika ya da sen büyü konsantrasyonunu (sanki bir büyüye konsantre olmuş gibi) kaybedinceye değin süren, kendinin mükemmel bir illüzyonunu yaratırsın. Bu illüzyon senden en fazla 12 metre uzaklıkta, senin görebileceğin ve boş olan bir alanda ortaya çıkar. Sıran geldiğinde bonus eylemini kullanarak bu illüzyonu görebildiğin bir yere 12 metre yürütebilirsin ama hiçbir şekilde senden 48 metreden fazla uzaklaşamaz.

Büyünün süresi boyunca illüzyonun yerindeymişsin gibi büyüler yapabilirsin ama kendi duyularını kullanırsın. Yani illüzyon aracılığıyla yaptığın büyülerde büyüyü yapan illüzyon olur. Fakat beş duyunla algılayabileceğin şeyleri ancak sen algılarsın. Ayrıca hem sen hem de senin illüzyonun, bu illüzyonu görebilen bir yaratığın en az 2 metre yakınına geldiğinizde, o yaratığa karşı yapacağın saldırı kontrollerinde avantaja sahip olursun. Çünkü bu durum hedef için kafa karıştırıcı bir durumdur.

İlahi Aktarım: Gölge Pelerin

6. Seviyeden itibaren İlahi Aktarım özelliğini gözden kaybolmak için kullanabilirsin.

Bir eylem olarak sıra tekrar sana gelinceye değin görünmez olursun. Eğer bir saldırı veya bir büyü yaparsan yeniden görünür olursun.

İlahi Saldırı

8. Seviyede silahınla yaptığın saldırılarını zehirle birleştirme yeteneğine kavuşursun –kendini adadığın ilahtan bir hediye. Her sıra sana geldiğinde bir kez olmak üzere bir yaratığa elindeki silahla saldırdığında, vuruşun isabet olursa fazladan 1z8 zehir zararı verirsin. 14. Seviyeye geldiğinde bu zarar 2z8 olur.

Çifte Çifte Bela

17. Seviyeden itibaren Çifte Bela özelliğini kullandığında kendinin bir kopyası yerine tam dört taneye varan sayıda kopyasını yapabilirsin. Sıra sana geldiğinde bir bonus eylem olarak onlardan herhangi birini veya ikisini veya üçünü veya hepsini 12 metre kadar yürütebilirsin –daha önce olduğu gibi 48 metreyi geçmemek şartıyla.

Savaş Alanı

Savaşın pek çok görünümü vardır. Sıradan insanları kahraman yapabilir. Umutsuz ve korkunç olabilir. Zalimane ve korkakça hareketlerle üstünlük ve cesaret anlarını örtebilir. Her ne olursa olsun savaş ilahları savaşçıları gözetir ve yaptıkları büyük işler için onları ödüllendirir. Bu gibi ilahların ruhanileri savaş söz konusu olduğunda herkesi gölgede bırakır, ölesiye mücadele etmeleri için başkalarını canlandırır veya dua olarak şiddette başvurabilirler. Savaş ilahları içinde onur ve cesaretin şampiyonları (mesela Torm, Heironeous ve Kiri-Jolith) olduğu kadar yıkım ve yağmanın ilahları (mesela Öfkeli Erythnul, Gruumsh ve Ares) ve fetih ile hakimiyetin (mesela Bane, Hextor ve Mağlubiyet) ilahları da vardır. Diğer savaş ilahları (mesela Tempus, Nike ve Nuada) görünebilen her şekliyle savaşı teşvik edip, her durumda savaşçıları destekleyen daha ortada bir mevkide bulunmayı tercih ederler.

Savaş Alanı Büyüleri

Ruhani Seviyesi	Büyüler
1'inci	*ilahi lütuf, inanç kalkanı*
3'üncü	*büyülü silah, ruhsal silah*
5'inci	*savaşçı harmanisi, ruhsal koruyucular*
7'inci	*hareket özgürlüğü, taşderi*
9'uncu	*alevli saldırı, canavarı durdur*

Bonus Yetkinlik

1. Seviyede savaşsal silahlar ve ağır zırhta yetkinlik kazanırsın.

Savaş Ruhbanı

1. Seviyeden itibaren ilahın sana daha etkili savaşabilmen için ilham ihsan eder. Saldırı eylemini kullandığında, bonus eylem olarak bir silah saldırısı daha yapabilirsin.

Bu özelliği, Bilgelik tamlayıcına eşit sayıda kullanabilirsin (en az bir defa). Kullandığın tüm haklarını uzun bir molayı tamamladıktan sonra geri kazanırsın.

İlahi Aktarım: Yönlendirilmiş Saldırı

2. Seviyeden itibaren İlahi Aktarım özelliğini doğaüstü bir doğrulukla saldırmak için kullanabilirsin. Bir saldırı kontrolü yaptığında İlahi Aktarım özelliğini bu zar atışına +10 bonus eklemek için kullanabilirsin. Bu seçimi zar atışının sonucunu gördükten sonra ama ZE saldırının isabet veya ıska olduğunu söylemeden önce yaparsın.

İlahi Aktarım: Savaş İlahının Lütfu

6. Seviyeden itibaren senden en fazla 12 metre mesafede olan bir yaratık saldırı kontrolü yaptığında İlahi Aktarım gücünü ve tepkini kullanarak bu yaratığın yaptığı zar atışına +10 ekleyebilirsin. Bu seçimi zar atışının sonucunu gördükten sonra ama ZE atağın isabet veya ıska olduğunu söylemeden önce yaparsın.

İlahi Saldırı

8. Seviyede silahınla yaptığın saldırılarını ilahi kudretle birleştirme yeteneğine kavuşursun. Her sıra sana geldiğinde bir kez olmak üzere bir yaratığa elindeki silahla saldırdığında, vurduğun yaratığa fazladan 1z8 zarar verirsin. Bu zararın türü elindeki silahın zarar türüyle aynıdır. 14. Seviyeye geldiğinde bu zarar 2z8 olur.

Savaşın Sureti

17. Seviyede büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlara karşı direnç kazanırsın.



Meşhini

Çobanpüskülü kaplı, budaklı bir asayı havada tutan bir elf fırtınanın öfkesini çağırıyor ve ellerinde meşalelerle ormanını tehdit eden orkların üzerine kavurucu yıldırımlar düşürtüyor.

Leopar biçiminde, bir ağacın yüksekteki dallarından birine tünemiş olan bir insan, ormandan dışarıya, Kötücül Hava Unsuru tapınağı inşaatına bakıyor, tarikatçıların faaliyetlerini yakından izliyor.

Tamamen saf ateşten oluşan kılıcını savuran bir yarı elf iskelet halindeki askerlerin oluşturduğu kalabalığa dalıyor, bu iğrenç yaratıklara hayatla dalga geçen biçimlerini veren doğadışı büyüyü ortadan kaldırıyor.

İster doğanın unsurlarına ait güçleri yardımlarına çağırsınlar ister hayvanlar âlemindekilerin şeklini alsınlar meşhiniler, doğanın direncinin, esnekliğinin, zekâsının ve öfkesinin vücut bulmuş halidir. Doğa üzerinde hiçbir egemenlik iddia etmezler. Tam aksine kendilerini doğanın boyun eğmez iradesinin bir uzantısı olarak görürler.

Doğanın Gücü

Meşhiniler doğaya her şeyden çok önem verir, büyülerini ve diğer büyülü güçlerini ya doğanın bizzat kendinden ya da bir doğa ilahından alırlar. Meşhinilerin pek çoğu ilahi bir güce kendini adamak yerine doğa ve insan bilincinin sınırları aşan arkışlı bir ruhsal birliğini izlerken başkaları da yabani doğanın, hayvanların veya başka unsursal güçlerin ilahlarına hizmet eder. Kadim meşhini geleneklerine, tapınaklarda ve dini binalarda ibadet edilenlere zıt olarak bazen Eski İnanç da denir.

Meşhini büyüleri doğaya ve hayvanlara meyillidir –diş ve pençenin, güneş ve ayın, ateş ile fırtınanın gücü. Meşhiniler ayrıca hayvan biçimi de alabilir ve bazı meşhiniler bu yeteneklerine o kadar alışmış, bunun üzerine öyle eğilmişlerdir ki hayvan biçimlerini normal biçimlerine tercih eder hale gelmişlerdir.

Dengeyi Korumak

Meşhiniler için doğa karasız bir denge halindedir. Dünyayı oluşturan dört unsur –hava, toprak, ateş ve su– dengede olmak



Meşhini

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Bilinen Büyümsüler	--Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı-- 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci	6'ıncı	7'inci	8'inci	9'uncu
1'inci	+2	Meşhince, Büyü Yapmak	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2'inci	+2	Vahşi Biçim, Meşhini Dairesi	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3'üncü	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4'üncü	+2	Vahşi Biçim gelişimi, Yetenek Puanı gelişimi	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5'inci	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6'ıncı	+3	Meşhini Dairesi özelliği	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7'inci	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8'inci	+3	Vahşi Biçim gelişimi, Yetenek Puanı gelişimi	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9'uncu	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10'uncu	+4	Meşhini Dairesi özelliği	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11'inci	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13'üncü	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14'üncü	+5	Meşhini Dairesi özelliği	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15'inci	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17'inci	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18'inci	+6	Zamansız Beden, Hayvangil Büyüleri	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20'inci	+6	Başmeşhini	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

zorundadır. Eğer bu unsurlardan biri diğerleri üzerinde güç kazanırsa, dünya yok olur, unsur âlemlerinden birine çekilir ve onu oluşturan unsurlar halinde parçalanır. Böylece meşhiniler Unsursal Kötülük tarikatlarına ve diğerlerine karşı bir unsuru güçlendirmeye çalışanlara karşı çıkarlar.

Meşhiniler ayrıca bitki ve hayvan yaşamını sağlayan narin ekolojik dengeyle ve sıradan insanların doğaya rağmen değil de doğa ile uyum içinde yaşamasıyla da ilgilenir. Onlar doğanın zalimliğini kabullenmişlerdir ve doğal olmayan şeylerden nefret ederler ki bunların içinde sapınçlar (bayköçüler ve zihin yüzücüler gibi) ve hortlaklar (zombiler ve vampirler gibi) da vardır. Meşhiniler bazen böyle yaratıklara karşı yapılan akınlara önderlik ederler, özellikle bu türden canavarların meşhinilerin bölgelerine tecavüz ettiği zamanlarda.

Meşhiniler genellikle kutsal yerleri korumakla veya kimsenin girip de bozmadığı doğaya ait bölgelerde nöbet tutmakla meşguldür. Ama doğanın dengesini veya korudukları toprakları tehdit eden ciddi bir tehlike baş gösterdiğinde meşhiniler, maceracılar olarak bu tehditle savaşmak için çok daha faal bir görev alırlar.

Bir Meşhini Yaratmak

Bir meşhini yaratırken karakterinin doğayla bu kadar yakın bir bağa sahip olmasının nedenini düşün. Belki de karakterin Eski İnancın halen sürdürülmekte olduğu bir toplulukta yaşamaktadır veya bir ormanın derinliklerinde terk edildikten sonra bir meşhini tarafından bulunmuş ve onun tarafından büyütülmüştür. Belki de karakterinin doğanın ruhlarıyla etkileyici bir karşılaşması olmuştur, dev bir kartal veya dehşetli bir kurtla yüz yüze gelmiş ve sağ kurtulmuştur. Belki de karakterin, meşhini olmanın kaderinin bir parçası olduğunu gösteren bir işaret olan destansı bir fırtına veya bir yanardağ patlaması esnasında dünyaya gelmiştir.

Meşhini çağrısının bir parçası olarak her zaman bir maceracı mıydın yoksa önceleri kutsal bir koru veya su kaynağının bekçisi ve bakıcısı mıydın? Belki de vatanın ve memleketin kötüler tarafından kirletilmiştir ve sen de kendine yeni bir yurt ve amaç bulmak umuduyla yollara düşmüşsündür.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir meşhini yapabilirsin. Öncelikle Bilgelik en yüksek yetenek puanın olmalı, bunun ardından da Bünye gelmeli. İkinci olarak keşiş arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir meşhini olarak şu sınıf özelliklerini kazanırsın.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir meşhini seviyesi için 1z8
1. Seviyede Can Puanı: 8 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir meşhini seviyesi için: 1z8 (veya 5) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar (meşhiniler metalden yapılmış zırhlar veya kalkanlar kullanamaz)
Silahlar: Tokmaklar, hançerler, el okları, fırlatılan mızraklar, bozdoğanlar, tahta sopalar, palalar, oraklar, sapanlar, mızraklar
Aletler: Bitkisel İlaçlar Seti

Kurtulma Kontrolleri: Zekâ, Bilgelik



Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Arkış, Hayvan İdaresi, Sezgi, Tıp, Doğa, Algı, Din, Hayatta Kalma

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) tahta bir kalkan veya (*b*) herhangi bir basit silah
- (*a*) bir pala veya (*b*) bir herhangi bir basit yakın dövüş silahı
- Deri zırh, kâşif çantası ve bir meşhini odağı

Meşhince

Meşhinilerin gizli dili olan Meşhinceyi biliyorsun. Bu dili konuşabilirsin ve gizli mesajlar bırakmak için kullanabilirsin. Sen ve bu dili konuşan başkaları böyle bir mesajı otomatik olarak fark eder. Diğerleri böyle bir mesajı ancak başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolüyle fark eder ama büyü olmadan okuyamazlar.

Büyü Yapmak

Bizzat doğanın kendi ilahi özünden aldığın güçle, iradeni bu öze hâkim kılarak büyü yapabilirsin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, meşhini büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler

1. Seviyede meşhini büyü listesinden seçeceğin iki büyümsü bilirsin. Meşhini tablosunun Bilinen Büyümsüler sütununda gösterildiği üzere daha sonraki seviyelerde başka büyümsüler de öğrenirsin.

Büyüleri Hazırlamak Ve Yapmak

Meşhini tablosu 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli meşhini büyülerini yapmak için kaç tane büyü haznesine sahip olduğunu göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için o büyünün seviyesinde veya ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Kullandığın tüm büyü haznelerini uzun bir molanın ardından geri kazanırsın.

Meşhini büyü listesinden seçeceğin ve senin yapabileceğin meşhini büyülerini bir liste halinde hazırlarsın. Böyle yaptığında Bilgelik tamlayıcın + meşhini seviyen toplamına eşit sayıda büyü seç (en az bir büyü). Büyüler, büyü haznelerinin seviyesinde olmalı.

Örneğin, eğer sen 3. Seviye bir meşhiniysen dört 1. seviye ve iki 2. seviye büyü haznen vardır. 16 Bilgelik puanıyla hazırladığın büyü listesi, istediğin bileşimde (kombinasyonda) olarak 1. veya 2. seviyeden olmak üzere toplamda 6 büyü içerebilir. Eğer 1. seviye yaraları iyileştir büyüsü hazırladıysan, bu büyüyü 1. seviye veya 2. seviye büyü haznelerinden birini kullanarak yapabilirsin. Büyüyü yapmak o büyüyü hazırladığın büyü listesinden kaldırmaz sadece kullandığın hazneyi etkisiz hale getirir. Kullanılan hazneler uzun bir molanın ardından geri kazanılır.

Uzun bir molayı bitirdiğinde hazırladığın listeyi değiştirebilirsin. Yeni bir meşhini büyü listesi hazırlamak dua etmek ve meditasyon yapmak şeklinde olduğu için zamana gereksinimi vardır. Yani listendeki her bir büyünün bir seviyesi için en az 1 dakika harcarsın.

Kutsal Bitkiler Ve Ağaçlar

Bir meşhini özellikle akçaağaç, alıç, huş, mürver, fındık, çobanpüskülü, ardıç, ökseotu, meşe, üvez, söğüt ve porsuk ağacı olmak üzere belirli bitkileri kutsal kabul eder. Meşhiniler sıklıkla bu türden bitkileri büyü yapma odağı olarak kullanır, meşe ve porsuk ağacı parçalarını veya ökseotu filizlerini bu odaklara ekler, onlarla birleştirirler.

Benzer şekilde bir meşhini böyle ağaçları silahlar ve kalkanlar gibi başka nesneler yapmak için de kullanır. Porsuk ağacı ölüm ve yeniden doğumla ilişkilidir, bundan dolayı palaların ve orakların kabzaları için gayet uygundur. Alıç yaşam ve meşe ise güçle ilişkilidir. Bu ağaçlardan da mükemmel kabzalar yapılmakla kalınmaz, ayrıca tokmaklar veya tahta sopalar gibi bütün bir silah hatta kalkanlar da yapılabilir. Akçaağaç havayla ilişkilidir ve el okları veya fırlatılan mızraklar gibi atılabilen silahları yapmak için kullanılabilir.

Burada anlatılan bitkilerden yoksun olan bölgelerde yaşayan meşhiniler benzer kullanımlar için başka bitkiler seçer. Örneğin çölde yaşayan bir meşhini avize ağacı ve kaktüsü değerli görebilir.

Büyü Yapma Yeteneği

Bilgelik, meşhini büyülerini yapma için kullandığın büyü yapma yeteneğindir. Çünkü büyün gücünü kendini doğaya adamışlığından ve doğayla olan uyumundan almaktadır. Ne zaman bir meşhini büyüsü büyü yapma yeteneğine atıfta bulunursa Bilgelik puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir meşhini büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Bilgelik tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Ayin Yapma

Ayin etiketi olan ve hazırladığın herhangi bir meşhini büyüsünü ayin olarak yapabilirsin.

Büyü Yapma Odağı

Meşhini büyülerin için bir meşhini odağını (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

Vahşi Biçim

2. Seviyeden itibaren büyülü olarak daha önceden gördüğün bir hayvangilin biçimini almak için eylemini kullanabilirsin. Bu özelliğini iki defa kullanabilirsin. Harcadığın bu hakları uzun veya kısa bir molanın ardından geri elde edersin.

Meşhini seviyen biçimini alabileceğin hayvangilleri belirlemektedir ki bu Hayvangil Biçimleri tablosunda gösterilmektedir. Örneğin 2. Seviyede uçma veya yüzme hızı olmayan, zorluk derecesi 1/4 veya daha aşağıda olan herhangi bir hayvangile dönüşebilirsin.

Hayvangil Biçimleri

Seviye	ZD Sınırı	Kısıtlamalar	Örnek
2'inci	1/4	Uçma veya yüzme hızı yok	Kurt
4'üncü	1/2	Uçma hızı yok	Timsah
8'inci	1	—	Dev Kartal

Meşhini seviyenin yarısına eşit saat boyunca (aşağı yuvarla) hayvangil biçimini koruyabilirsin. Bunun ardından bu özelliği tekrar kullanmaya karar vermezsen normal biçimine geri dönersin. Sıra sana geldiğinde bonus eylemini kullanarak önceki (asıl) biçimine geri dönmeyi seçebilirsin. Bilincini kaybedersen, 0 can puanına düşersen ya da ölürsen otomatik olarak normal (asıl) biçimine dönersin.

Biçim değiştirdiğinde şu kurallar geçerlidir:



- Puanların, biçimini aldığın hayvangilin puanlarıyla yer değiştirir ama bakış açın, kişisel özelliklerin ve Zekâ, Bilgelik ve Bünye puanlarını korursun. Ayrıca tüm beceri ve kurtulma kontrolü yetkinliklerini de korumakla kalmaz, biçimini aldığın yaratığın bu alanlarına da sahip olursun. Eğer yaratığın seninle aynı yetkinlikleri varsa ve puanlarındaki bonusları seninkinden yüksekse kendininkiler yerine onunkileri kullanırsın. Eğer bu yaratığın herhangi bir efsanevi veya in eylemi varsa, onları kullanamazsın.
- Biçim değiştirdiğinde, biçimini aldığın yaratığın can puanlarını ve Can Zarlarını kullanırsın. Normal biçimine geri döndüğünde, biçim değiştirmeden önceki can puanına geri dönersin. Bununla beraber 0 can punanına düştüğün için normal biçimine geri dönmek zorunda kaldığında, aldığın zararın toplamından geriye kalan, normal biçimindeki can puanından çıkartılır. Örneğin hayvan biçimindeyken 10 puan zarar aldın ve sadece 1 can puanın var. Normal biçimine geri dönersin ve geriye kalan 9 zarar puanını alırsın. Bu fazlalık senin normal (asıl) biçimini 0 can puanına düşürmediği sürece durumun bilinçsiz olmaz.
- Büyü yapamazsın ve konuşma yeteneğin veya ellerini kullanarak yapabileceğin herhangi bir eylem, biçimini aldığın yaratığın yapabildikleriyle sınırlıdır. Biçim değiştirmek zaten yapmış olduğun bir büyünün konsantrasyonunu bozmaz veya o büyünün bir parçası olan eylemleri yerine getirmeni engellemez. Örneğin zaten yapmış olduğun *yıldırım düşür* büyüsü gibi.
- Sınıfının, ırkının veya başka bir kaynağın getirdiği tüm özelliklerden faydalanmaya devam edersin ve yeni biçimin elverdiği müddetçe bunları kullanabilirsin. Fakat yeni biçiminin sahip olmadığı bir hissi kullanamazsın. Yani karagörün varsa ve biçim değiştirirsen, biçimini aldığın yaratık da bu özelliğe sahipse ancak onu kullanabilirsin.
- Üstündeki ekipmanlarının yere düşüp düşmeyeceğine, seninle beraber yeni aldığın biçimle birleşip birleşmeyeceğine veya bu biçim tarafından giyilip giyilmeyeceğine sen karar verirsin. Giyilen ekipmanlar normal işlevlerine devam ederler ama ZE biçimini aldığın yaratığın şekil ve boyutunu göz önünde bulundurarak belirli bir ekipmanın yeni bir biçim alan sen tarafından kullanılıp kullanılmayacağına karar verir. Ekipmanının boyutu veya şekli yeni aldığın biçimle eşleşmez (yani büyümez, küçülmez, şekil değiştirmez vs.) ve yeni aldığın biçim tarafından giyilemeyen veya taşınamayan tüm ekipman ya yere düşmeli ya da biçimle birleşmelidir. Yeni alınan biçimle birleşen ekipmanlar, o biçimden ayrılana kadar etkisizdir.

Meşhini Dairesi

2. Seviyede bir meşhini dairesiyle tanımlanmayı seçmelisin: Kara Dairesi ya da Ay Dairesi. Her ikisi de sınıf tanımının sonunda ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Seçimin sana 2. Seviyde ve daha sonra 6., 10. ve 14. seviyelerde yeni özellikler verecektir.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. Seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Zamansız Beden

18. Seviyeden itibaren kullanmakta olduğun asal büyü senin daha yavaş yaşlanmana neden olur. Geçen her 10 yıl için bedenin sadece 1 yıl yaşlanır.

Hayvangil Büyüleri

18. Seviyeden itibaren Vahşi Biçim aracılığıyla aldığın herhangi bir biçim halindeyken meşhini büyülerinden pek çoğunu yapabilirsin. Biçim değiştirmişken bir büyünün bedensel ve sözel bileşenlerini yerine getirebilirsin ama maddesel bileşenini sağlayamazsın.

Başmeşhini

20. Seviyede Vahşi Biçimini istediğin kadar kullanabilirsin.



Buna ek olarak meşhini büyülerinin sözel ve bedensel bileşenlerini görmezlikten gelebilir, ücreti olmayan maddesel bileşenlerin büyü tarafından harcanmasını engelleyebilirsin. Bu özelliğe hem normal biçimindeyken hem de Vahşi Biçim aracılığıyla aldığın herhangi bir biçimde sahipsindir.

Meşhini Daireleri

Örgütlenmeleri yabancıların çoğu için görünmez olsa da meşhiniler siyasi sınırları yok sayan ve tüm dünyayı kaplayan bir topluluğun üyeleridir. Tüm meşhiniler aslında bu meşhini topluluğunun üyesi olsa da bazıları kendini her şeyden o kadar soyutlamıştır ki hayatı boyunca ne bu topluluğun üst düzey bir üyesini görmüş ne de meşhini toplantılarına katılmıştır. Meşhiniler kendilerini kardeş olarak görür. Bununla beraber yabanlıktaki yaratıklar gibi meşhiniler de bazen kendi aralarında mücadele eder veya birbirlerini avlar.

Yerel açıdan bakıldığında meşhiniler doğaya, dengeye ve takip ettikleri ilkelere yönelik belirli bakış açılarını paylaşan daireler halinde örgütlenmiştir.

Toprak Dairesi

Toprak Dairesi engin bir sözlü anlatım geleneği aracılığıyla elde edinilen kadim bilgileri ve ayinleri koruyan gizemcilerden ve bilge kişilerden oluşur. Bu meşhiniler ilkel sırları Meşhincede fısıldamak için ağaç halkalarından veya dikili taşlardan oluşan kutsal mekânlarında bir araya gelirler. Dairenin en bilge üyeleri Eski İnancı devam ettiren toplulukların ana din adamları olarak görev yapar ve bu toplulukların yöneticilerine danışman olarak hizmet eder. Bu dairenin bir üyesi olarak büyünde, dairenin arkışlı ayinlerine kabul edildiğin yerdeki toprak türünün etkisi vardır.

Bonus Büyümsü

2. Seviyede bu daireyi seçtiğinde kendi seçtiğin fazladan bir meşnini büyümsüsü öğrenirsin.

Doğal Canlanma

2. Seviyeden itibaren büyü gücünün bir kısmını meditasyon yaparak ve doğayla bağlantı kurarak yeniden toplayabilirsin. Kısa bir mola esnasında o anda harcanmış durumda olan bazı büyü haznelerini yenileyebilirsin. Bu haznelerin toplam seviyesi ya senin meşhini seviyenin yarısı ya da bunun aşağısı (yukarı yuvarla) olmalıdır ve haznelerin hiçbiri 6. seviye veya bunun üzeri olamaz. Bu özelliği uzun bir mola tamamlamadan tekrar kullanamazsın.

Örneğin, sen 4. Seviye bir meşhiniysen iki seviyelik büyü haznesini geri kazanabilirsin. Bu ya tek bir 2. seviye hazne şeklinde ya da iki tane 1. seviye hazne şeklinde olur.

Daire Büyüleri

Çevreyle aranda olan arkışlı bağlantı sana belirli büyüler yapma imkânı verir. 3., 5., 7. ve 9. seviyelerde, meşhinisi olduğun çevre türüyle bağı olan daire büyülerine erişim kazanırsın. İstediğin çevre türünü –kutup, sahil, çöl, orman, çayır, dağ, bataklık veya Karanlıkaltı– seç ve ilgili büyü listesine bak.

Bir daire büyüsüne erişim elde ettiğinde o büyü senin için her zaman hazırdır ve her gün hazırladığın büyü listesine dâhil edilmez. Meşhini büyü listesinde olmayan bir büyüye erişim elde ettiyse her ne olursa olsun bu senin için bir meşhini büyüsüdür.

Kutup

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*kişiyi durdur, diken büyüt*
5'inci	*şıvgın fırtınası, yavaşlat*
7'inci	*hareket özgürlüğü, buz fırtınası*
9'uncu	*doğayla söyleş, soğuk koni*

Sahil

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*ayna imge, sisli adım*
5'inci	*sunefesi, suda yürüme*
7'inci	*suya hükmet, hareket özgürlüğü*
9'uncu	*unsursal çağır, uzakgörü*

Çöl

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*bulanık, sessizlik*
5'inci	*yemek ve su yarat, zarardan koruma*
7'inci	*çürüt, hayali arazi*
9'uncu	*böcek istilası, taş duvarı*

Orman

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*derikabuk, örümcek ayağı*
5'inci	*yıldırım düşür, bitki büyüt*
7'inci	*fal, hareket özgürlüğü*
9'uncu	*doğayla söyleş, ağaç yolu*

Çayır

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*görünmezlik, izsiz geçiş*
5'inci	*günışığı, hız*
7'inci	*fal, hareket özgürlüğü*
9'uncu	*rüya, böcek istilası*

Dağ

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*örümcek ayağı, diken büyüt*
5'inci	*şimşek, taşla bütünleş*
7'inci	*taştraş, taşderi*
9'uncu	*kapıduvar, taş duvarı*

Bataklık

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*karanlık, Melf'in asit oku*
5'inci	*suda yürüme, kokan bulut*
7'inci	*hareket özgürlüğü, yaratık bul*
9'uncu	*böcek istilası, uzakgörü*

Karanlıkaltı

Meşhini Seviyesi	Daire Büyüleri
3'üncü	*örümcek ayağı, örümcek ağı*
5'inci	*gazol, kokan bulut*
7'inci	*büyük görünmezlik, taştraş*
9'uncu	*öldüren bulut, böcek istilası*



Toprağin Yürüyüşü
6. Seviyeden itibaren büyülü olmayan zor (zorlu) arazide yürümek seni yavaşlatmaz. Ayrıca büyülü olmayan bitkiler arasından geçmek de seni ne yavaşlatır ne de onların dikenleri, iğneleri veya buna benzer tehlikeleri zarar verir.

Buna ek olarak yürüyüşü yavaşlatmak amacıyla *dolandolaş* büyüsünün yaptığı gibi büyülü olarak oluşturulan veya yönlendirilen bitkilere karşı yaptığın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.

Doğanin Korumasi
10. Seviyeye geldiğinde unsursal ve perisel yaratıklar tarafından tılsımlanamaz veya korkutulamazsın ve zehirlenmeye ve hastalanmaya karşı bağışıklığın vardır.

Doğanin Siğinaği
14. Seviyeye geldiğinde doğal dünyanın yaratıkları senin doğa ile olan bağlantını sezer ve sana saldırmaktan çekinirler. Bir hayvangil veya bitki yaratığı sana saldırdığında, senin meşhini büyü kurtulma GS'ne karşı Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa ya başka bir hedef bulmalıdır ya da saldırısı ıskalamıştır. Başarılı olursa bu etkiye 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

Bu yaratık sana saldırmadan önce bu durumun farkındadır.

Ay Dairesi
Ay Dairesi meşhinileri yabanlığın gözükara koruyucularıdır. Tarikatları, haberleri paylaşmak ve tehlikelere karşı birbirlerini uyarmak için dolunay altında bir araya gelir. Kimsenin görmediği ve bilmediği ıssızlıklara avlanmak için gider ve başka bir meşhini bir yana, herhangi bir insanımsıyla tekrar yolları kesişmeden haftalar geçirebilir.

Ay kadar değişken olan bu daireye ait bir meşhini bir gece büyük bir kedi kadar sinsice dolanırken sonraki gece bir kartal olarak ağaçların üzerinde uçabilir ve hadsiz bir şekilde girilmemesi gereken yerlere giren canavarları kovmak için ayı kılığında otların arasından fırlayabilir. Vahşilik, meşhininin kanında vardır.

Savaşçi Vahşi Biçim
2. Seviyede bu daireyi seçtiğinde sıra sendeyken Vahşi Biçimi bir eylem yerine bonus eylem olarak kullanma yeteneğini elde edersin.

Buna ek olarak Vahşi Biçim ile biçim değiştirirken bonus eylemini kullanarak bir büyü haznesi harcayabilir ve bunun karşılığında harcadığın büyü haznesinin seviyesi kadar (tane) 1z8 can puanı kazanabilirsin.

Daire Biçimleri
Dairenin ayinleri çok daha tehlikeli hayvan biçimleri alma yeteneğini sana bahşetmektedir. 2. Seviyeden itibaren Vahşi Biçim özelliğini kullanarak zorluk derecesi 1 kadar yüksek olan bir hayvangile dönüşebilirsin (Hayvangil Biçimleri tablosunun Zorluk Derecesi Sınırı (ZD Sınırı) sütununu görmezden gelirsin ama oradaki diğer kısıtlamalara uyman gerekir).

6. Seviyeden itibaren zorluk derecesi meşhini seviyenin 3'te 1'i (aşağı yuvarla) kadar yüksek olan bir hayvangile dönüşebilirsin.

İlkel Saldiri
6. Seviyeden itibaren büyülü olmayan saldırılar ve zararlara duyulan direnç ve bağışıklık engelini ortadan kaldırmak amacıyla hayvangil biçimindeyken yaptığın saldırılar büyülü saldırı sayılır.

Unsursal Vahşi Biçim
10. Seviyede aynı anda iki Vahşi Biçim hakkını kullanarak kendini bir hava unsuru, toprak unsuru, ateş unsuru veya su unsuru haline dönüştürebilirsin.

Bin Biçim
14. Seviyede fiziksel biçimini çok daha göze çarpmayan yollar kullanarak değiştirmeni sağlayacak şekilde büyü kullanmayı öğrenmişsindir. İstediğin zaman *kendini değiştir* büyüsünü yapabilirsin (hazne kullanmazsın).

Meşhiniler ve İlahlar
Bazı meşhiniler doğanın bizzat bünyesinde olan güçleri kutsal kabul eder ama meşhinilerin çoğu kendisini çokluevrende tapınılan pek çok doğa ilahından birine adamıştır (Ek B'deki ilah listeleri buna benzer pek çok ilah göstermektedir). Bu ilahlara tapınma, diğer dinlerin ruhanilerinin ve şehirlerde yaşayan insanlarınkine kıyasla genellikle çok daha kadim bir gelenek olarak değerlendirilir. Aslında Gri Şahin dünyasında, meşhini inancına Eski İnanç denilmektedir ve çiftçiler, ormancılar, balıkçılar ve doğayla iç içe yaşayan daha başka pek çok kesimden takipçiye sahiptir. Bu gelenek, insanlaştırmanın da üstünde bulunan ve ilkel bir güç olan Doğa'ya tapınmayı da içermektedir ama ayrıca Taprak Ana Beory'ye tapınmayı ve Obad-Hai, Ehlonna ve Ulaa'nın takipçilerini de içermektedir.

Gri Şahin ve Unutulmuş Diyarlar dünyalarında meşhini daireleri genellikle tek bir doğa ilahına bağlı değildir. Örneğin Unutulmuş Diyarlar'daki herhangi bir daire Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea veya zalim Öfke İlahlarını (Talos, Malar, Auril ve Umberlee) kutsayanları da içerebilir. Bu doğa ilahlarına genellikle İlk Daire denir. Çünkü meşhinilerin ilkleridir ve çoğu meşhini onların hepsini (şiddete meyilli olanları bile) saygı duyulması gereken ilahlar olarak görür.

Eberron meşhinileri Egemen Ev Sahipleri, Kara Altılı veya dünyadaki diğer dinlerin hepsinden bağlantısız olarak canlıcılık inancını takip ederler. Her yaşayan şeyin ve her doğa üyesi ve olayının –güneş, ay, rüzgâr, ateş ve dünyanın kendisinin– bir ruhu olduğuna inanırlar. Bundan dolayı büyüleri bu ruhlarla iletişime geçmek ve onları kontrol etmek üzerinedir. Bununla beraber farklı meşhini mezhepleri bu ruhların birbirleriyle ve medeniyetin güçleriyle aralarındaki ilişkinin boyutuna dair farklı görüşlere sahiptir. Örneğin Alıçbağlı, arkışlı büyünün doğaya karşı bir lanet olduğuna inanır, Kış Çocukları ölüm güçlerine saygı duyar ve Geçitbekçileri için kadim gelenekleri koruyup devam ettirmek dünyayı sapınçların işgalinden koruma anlamına gelmektedir.



Savaşçı

Zırhı içindeki bir insan savaşçı önündeki obot topluluğuna saldırmak için koşarken kalkanını kaldırıyor. Onun arkasından koşan, çivili deri zırhı içindeki bir elf, zarif yayından serbest bıraktığı oklarla obotları hareket edemez halde tutuyor. Yakındaki bir yarı-ork emirler yağdırıyor, saldırıyı yapan iki arkadaşına nelere dikkat etmeleri gerektiğini, nerelerde düşmanın zayıfladığını haber veriyor.

Zincir zırhı içindeki bir cüce, kalkanını bir divin savurduğu ve hedefi arkadaşının başı olan tokmağın önüne koyuyor, ölümcül darbeyi engelliyor. Levha zırh içindeki bir yarı-elf olan arkadaşı, divin etrafından dönerken elindeki iki palayla saldırıyor, onun savunmasında bir açıklık arıyor.

Bir gladyatör eğlence için arenada savaşıyor, bir elindeki üç dişli mızrağı ve diğer elindeki ağı harika kullanan bir usta, düşmanlarını yere düşürmede ve bir korkak gibi -ama kendi faydasına- onların arkasından saldırmada beceri kazanmış. Rakibinin kılıcı, onu yok etmek için bir yıldırım çağırmadan önce bir anlığına mavi mavi parlıyor.

Bu kahramanların hepsi birer savaşçıdır, belki de ZİNDANLAR & EJDERHALAR dünyalarında bulunan karakterlerin en çok çeşide sahip olan sınıfı bu sınıftır. Macera peşindeki şövalyeler, fetihler yapan hükümdarlar, kraliyet ailesinden gelen şampiyonlar, tecrübeli piyadeler, savaşta pişmiş paralı askerler ve haydut krallar -savaşçılar, hepsi silah ve zırh kullanmada eşi benzeri olmayan bir ustalığı ve savaş becerilerine dair engin bir bilgiyi paylaşıyor. Ve hepsi de ölümü yakından tanıyor, hem başkalarını ona göndermeyi hem de onun yüzüne mağrur bir şekilde bakmayı biliyorlar.

Eğitimli Uzmanlar

Savaşçılar her türlü savaşma biçiminin temellerini öğrenir. Her savaşçı bir baltayı savurabilir, bir meçi çevikçe kullanabilir, bir uzun kılıcı veya büyük kılıcı ivmesini kaybettirmeden düşmanına saplayabilir, yayı gerebilir ve hatta düşmanlarını ağla tuzağa bile düşürebilir. Aynı şekilde bir savaşçı kalkanlar ve her türden zırh taşımaya da alışmıştır. Bu temel tanışıklığın ötesinde her savaşçı belirli bir savaşma biçiminde uzmanlaşır. Bazıları okçuluğa yönelir, bazıları aynı anda iki silah birden kullanmayı tercih eder ve bazıları da savaşsal becerilerini büyüyle birleştirir. Bu engin, genel yetenekler ve kapsamlı uzmanlaşmanın bir araya gelmesi savaşçıları savaş alanlarında ve zindanlarda üstün muharipler haline getirir.

Tehlike İçin Eğitilmiş

Şehir muhafızlarının, köy milislerinin hatta kraliçenin ordusunun her bir üyesi savaşçı değildir. Bu askerlerin çoğu, en temel savaş bilgisi hariç olmak üzere nispeten eğitimsiz askerlerdir. Gaziler, subaylar, eğitimli muhafızlar, şövalyeler ve benzeri kişiler aslında birer savaşçıdır.



Savaşçı

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler
1'inci	+2	Savaşma Biçimi, Yaşam Yeli
2'inci	+2	Eylem Akını (tek kullanım)
3'üncü	+2	Dövüş Ustalığı
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi
5'inci	+3	Fazladan Saldırı
6'ıncı	+3	Yetenek Puanı Gelişimi
7'inci	+3	Dövüş Ustalığı özelliği
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi
9'uncu	+4	Boyun Eğmez (tek kullanım)
10'uncu	+4	Dövüş Ustalığı özelliği
11'inci	+4	Fazladan Saldırı (2)
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi
13'üncü	+5	Boyun Eğmez (iki kullanım)
14'üncü	+5	Yetenek Puanı Gelişimi
15'inci	+5	Dövüş Ustalığı özelliği
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi
17'inci	+6	Eylem Akını (iki kullanım), Boyun Eğmez (üç kullanım)
18'inci	+6	Dövüş Ustalığı özelliği
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi
20'inci	+6	Fazladan Saldırı (3)

Bazı savaşçılar eğitimlerini maceralarda kullanma yönünde bir istek duyar. Zindanlara dalmak, canavar avlamak ve maceracıların yaptığı diğer tehlikeli şeyler bir savaşçı için bilinmeyen, yapmaya alışmadığı şeyler değildir. Çünkü bunlar zaten geride bıraktığı hayatının büyük bir kısmını kaplayan faaliyetlerdir. Belki daha büyük riskler vardır ama büyük risk daha büyük ödül demektir: Örneğin şehir muhafızlarındaki az sayıda savaşçı büyülü *alev dil* kılıcını keşfetme fırsatına sahip olur.

Bir Savaşçı Yaratmak

Savaşçını yaratırken karakterinin arka planıyla ilgili olmak üzere iki noktaya dikkat etmelisin: Savaş eğitimini nerede aldın ve seni, etrafındaki sıradan savaşçılardan ayıran neydi? Onlara kıyasla daha mı acımasızdın? Belki de kendini savaş sanatına adamış olduğun için bir akıl hocasından mı destek gördün? Seni en başta böyle bir alana iten neydi? Vatanın mı tehlikedeydi, intikam mı arıyordun ya da kendini kanıtlamak mı istiyordun?

Bir soylunun ordusunda veya yerel milis güçleri arasında resmi eğitim almış olabilirsin. Belki de harp okulundan mezunsundur, taktikleri ve askeri tarihi biliyorsundur. Ya da savaşmayı kendi kendine de öğrenmiş olabilirsin –kaba, inceliksiz ama sınanmış. Çiftlik hayatından kaçmak için mi kılıcı eline aldın yoksa senin gurur duymanı sağlayan bir aile geleneğini mi takip ediyorsun? Silahlarını ve zırhını nasıl ve nerede elde ettin? İçinde bulunduğun silahlı kuvvetler tarafından verilmiş ya da ailenden miras kalmış olabilir. Belki de onları almak için dişinden tırnağından arttırmış, açlık ve zorluk çekmişsindir. Silahların, zırhların ve donanımın artık sahip olduğun en önemli şeyler –sen ve ölümün soğuk kucağı arasında duran yegâne engeller.

Hızlı Yapım

Şu önerileri izleyerek hızlıca bir savaşçı yapabilirsin. Öncelikle Güç veya Çevikliği en yüksek yetenek puanın yap. Bunlardan hangisini seçeceğin yakın dövüş silahlarına mı yoksa okçuluğa mı (ya da ustalık gerektiren silahlara mı) odaklanacağına bağlıdır. Sonraki en yüksek puanın Bünye veya Ürkünç Savaşçı dövüş ustası alanını benimsemeyi düşünüyorsan Zekâ olmalıdır. İkinci olarak asker arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir savaşçı olarak şu sınıf özelliklerine sahipsindir.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir savaşçı seviyesi için 1z10
1. Seviyede Can Puanı: 10 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir savaşçı seviyesi için 1z10 (veya 6) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Tüm zırhlar, kalkanlar
Silahlar: Basit silahlar, savaşsal silahlar
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Güç, Bünye



Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Akrobasi, Hayvan İdaresi, Atletizm, Tarih, Sezgi, Korkutma, Algı, Hayatta Kalma

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) zincir zırh veya (*b*) deri zırh, uzun yay ve 20 ok
- (*a*) bir savaşsal silah ve bir kalkan veya (*b*) iki savaşsal silah
- (*a*) bir hafif arbalet ve 20 arbalet oku veya (*b*) iki el baltası
- (*a*) bir zindancı çantası veya (*b*) bir kâşif çantası

Savaşma Biçimi

Uzmanlığın olarak belirli bir tür savaşma biçimi seçersin. Aşağıdakilerden birini seç. Birden fazla Savaşma Biçimi seçemezsin. Daha sonra yeniden seçme şansı elde etsen dahi seçtiğin biçimi değiştiremezsin.

Okçuluk

Mesafeli silahlarla yaptığın saldırı kontrollerine +2 bonus eklersin.

Savunma

Zırh giydiğinde ZS'ne +1 bonus eklenir.

Düellocu

Bir elinde sadece bir yakın dövüş silahı varsa ve başka bir silahın yoksa o silahla verdiğin zararlara +2 bonus zarar kazanırsın.

Büyük Silah Savaşçısı

Çift-elli bir yakın dövüş silahıyla yaptığın saldırı sonrası verdiğin zararı belirlemek için zarları attığında ve bu zarlarda 1 veya 2 puan geldiğinde zarları yeniden atabilirsin ki böyle yaparsan, 1 veya 2 gelse bile yeni attığın zarlarda gelen puanları kullanmak zorundasındır. Bu özellikten faydalanmak için kullandığın silah ya çift-elli ya da çok yönlü niteliklerine sahip olmalıdır.

Koruma

Görebildiğin bir yaratık, senden en fazla 2 metre mesafede olan (senden başka) bir hedefe saldırırken, tepkini kullanarak, o yaratığın yaptığı saldırı kontrolüne dezavantaj uygulatabilirsin. Bunun için bir kalkan kullanman gerekmektedir.

Çift Silah Savaşçısı

İki silahla savaşırken yetenek tamlayıcını, ikinci saldırının verdiği zarara ekleyebilirsin.

Yaşam Yeli

Kendini tehlikelerden ve zararlardan korumak amacıyla kullanabileceğin sınırlı bir yaşam gücün vardır. Sıra sendeyken bonus eylemini 1z10 + savaşçı seviyene eşit can puanı kazanmak için kullanabilirsin.

Bu özelliği bir defa kullandığında, yeniden kullanmak için bir uzun veya kısa mola tamamlaman gerekir.

Eylem Akını

2. Seviyeden itibaren bir anlığına da olsa bedeninin ve zihninin sınırlarını zorlayabilirsin. Sıra sendeyken normalde sahip olduğun eylem ve bonus eylem hakkına ek olarak fazladan bir eylem hakkına daha sahip olur ve bunu kullanabilirsin.

Bu özelliği bir defa kullandıktan sonra yeniden kullanmak için uzun veya kısa bir mola tamamlaman gerekir. 17. Seviyeden itibaren dinlenmeler arasında bu özelliği iki defa kullanabilirsin fakat aynı sırada (sıra hala sendeyken) arka arkaya kullanamazsın. Yani sıra sendeyken bir defa kullanır, sonra sıra tekrar sana geldiğinde bir defa daha kullanabilirsin.

Dövüş Ustalığı

3. Seviyeden itibaren savaşma biçiminde ve tekniklerinde imrendiğin ve elde etmek istediğin bir ustalık seçersin. Her biri, sınıf tanımının sonunda detaylıca anlatılan Şampiyon, Savaş Efendisi veya Ürkünç Savaşçı'dan birini seç. Seçtiğin ustalık sana 3. Seviyede ve daha sonra yeniden 7., 10., 15. ve 18. seviyelerde yeni özellikler verecektir.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. Seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 6., 8., 12., 14. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Fazladan Saldırı

5. Seviyeden itibaren, sıra sendeyken eylemini saldırmak için kullandığında bir yerine iki saldırı yaparsın.

Bu sınıfta bu saldırıların sayısı sen 11. Seviyeye geldiğinde üçe, 20. Seviyeye geldiğinde dörde çıkar.

Boyun Eğmez

9. Seviyeden itibaren başarısız olduğun bir kurtulma kontrolünü tekrarlayabilirsin. Eğer böyle yapmayı tercih edersen yaptığın yeni kontrol puanını kullanmak zorundasındır ve uzun bir mola vermeden bu özelliğini tekrar kullanamazsın.

13. Seviyeden itibaren bu özelliğini uzun molalar arasında iki defa ve 17. Seviyeden itibaren ise üç defa kullanabilirsin.

Dövüş Ustalıkları

Farklı savaşçılar, savaşma becerilerini mükemmelleştirmek için farklı yaklaşımlar benimser. Seçtiğin savaş ustalığı bu yaklaşımını yansıtır.

Şampiyon

Şampiyonlar ölümcül mükemmelliğe ulaşmış saf fiziksel güçlerini geliştirmeye odaklanırlar. Kendilerine bu yaklaşımı benimseyenler mahvedici darbeler indirmek için sıkı eğitimle fiziksel mükemmelliği birleştirirler.

Olası Kritik

3. Seviyede Şampiyon olmayı seçtiğin andan itibaren z20 ile yaptığın saldırı kontrolünde sadece 20'de değil 19'da da kritik vuruş yaparsın.

Olağanüstü Atlet

7. Seviyeden itibaren yetkinlik bonusunun yarısını (yukarı yuvarla), hâlihazırda yetkinlik bonusunu kullanmayan herhangi bir Güç, Çeviklik veya Bünye kurtulma kontrollerine ekleyebilirsin.

Buna ek olarak koşarak yaptığın (başladığın) bir uzun atlama esnasında aşabileceğin mesafe Güç tamlayıcının yarısına denk metre kadar artar.



İKİNCİ SAVAŞMA BİÇİMİ
10. Seviyede kendine Savaşma Biçimlerinden ikinci bir tane daha seçebilirsin.

YEĞİN KRİTİK
15. Seviyeden itibaren z20 ile yaptığın saldırı kontrolünde 18-20 arasında bir sayı geldiğinde kritik vuruş yaparsın.

YAŞAM BAĞI
18. Seviyede artık savaşa karşı inanılmaz bir dayanma gücü elde etmişsindir. Sıra sana her geldiğinde, sıranın başında (henüz hiçbir şey yapmamışken) eğer mevcut can puanın toplam can puanının yarısının altına düşmüşse, 5 + Bünye tamlayıcına eşit can puanını geri kazanırsın. Eğer 0 can puanın varsa bu özellikten yararlanamazsın.

SAVAŞ EFENDİSİ
Savaş Efendisi olmak isteyenler nesilden nesle aktarılan savaş yöntemlerini kullanmak isterler. Bir Savaş Efendisi için savaş bilimsel bir alandır. Hatta bu alan silah yapımı ve güzel yazı yazma gibi savaşın ötesine geçen konuları da içerebilir. Her savaşçı, Savaş Efendisi örneğinde olduğu gibi tarih, teori ve sanat derslerini öğrenmez ama bunları öğrenenlerse büyük bir beceri ve bilgiye sahip eğitimli, gelişmiş savaşçılar olur.

SAVAŞ ÜSTÜNLÜĞÜ
3. Seviyede kendine bu ustalığı seçtiğinde üstünlük zarı denilen özel bir zarla belirlenen ve beslenen (kullanan) özel manevralar öğrenirsin.

Manevralar. Kendi seçeceğin üç manevra öğrenirsin ki bunlar aşağıda "Manevralar" başlığı altında detaylıca anlatılmıştır. Pek çok manevra, yaptığın saldırıyı bir şekilde güçlendirmeye yöneliktir. Her saldırıda sadece bir manevra kullanabilirsin.

7., 10. ve 15. seviyelerin her birinde kendi seçeceğin iki yeni manevra daha öğrenirsin. Yeni bir manevra öğrendiğin her seferinde istersen daha önce öğrendiğin bir tanesini yeni, başka bir manevrayla değiştirebilirsin.

Üstünlük Zarı. z8'lerden oluşan dört adet üstünlük zarın vardır. Bir üstünlük zarını kullandığın zaman o harcanmış olur. Uzun veya kısa bir molayı tamamlamanın ardından harcadığın tüm üstünlük zarlarını geri elde edersin.

7. Seviyede yeni bir üstünlük zarın (toplam beş) ve 15. Seviyede de yeni bir üstünlük zarın (toplam 6) olur.

Kurtulma Kontrolleri. Manevralarının bazıları, manevranın etkisine karşı koyabilmesi için hedefinin kurtulma kontrolü yapmasını gerektirir. Kurtulma kontrolü GS'si şu şekilde hesaplanır:

Manevra kurtulma GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Güç veya Çeviklik tamlayıcın (senin seçimin)

SAVAŞ ÖĞRENCİSİ
3. Seviyeden itibaren kendi seçeceğin bir esnaf aletinde yetkinlik kazanırsın.

DÜŞMANINI TANI
7. Seviyeden itibaren savaşın dışındaki bir yaratığı 1 dakika boyunca gözler veya onunla herhangi bir etkileşimde bulunursan seninkine kıyasla onun bazı özellikleri hakkında belirli bilgiler edinirsin. ZE'n aşağıdaki özelliklerden senin seçeceğin ikisi hakkında, sana bu yaratığın senin eşitin, senden üstün veya senden zayıf olduğunu söyleyecektir:



- Güç puanı
- Çeviklik puanı
- Bünye puanı
- Zırh Seviyesi
- Mevcut Can Puanı
- Toplam Sınıf Seviyesi (eğer varsa)
- Savaş Sınıfı Seviyesi (eğer varsa)

Gelişmiş Savaş Üstünlüğü

10. Seviyeden itibaren üstünlük zarların z10 halini alır. 18. Seviyede bunlar z12 olur.

Amansız

15. Seviyeden itibaren savaş sırası belirlerken hiç üstünlük zarın kalmadıysa 1 tane üstünlük zarı elde edersin.

Manevralar

Manevralar alfabetik (İngilizce) sırada verilmiştir.

Kumandanın Emri. Sıra sendeyken Saldırı eylemi almaya karar verirsen, saldırılarından birinden feragat edebilir ve bonus eylemini kullanarak arkadaşlarından birinin saldırmasını sağlayabilirsin. Böyle yaptığında seni görebilecek veya duyabilecek arkadaşın olan bir yaratık seç ve bir üstünlük zarını harca. Bu yaratık tepkisini kullanarak anında bir saldırı yapacak ve senin harcadığın üstünlük zarını da saldırısının verdiği zarara ekleyecektir.

Silahsızlandırma Saldırısı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak hedefi silahsızlandırabilirsin, yani onun elinde tuttuğu ve senin seçeceğin herhangi bir nesneyi düşürtebilirsin. Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin ve hedefin bir Güç kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olursa seçtiğin nesneyi düşürür. Düşen nesne, hedefin ayağının dibindedir.

Şaşırtan Saldırı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak hedefin dikkatini dağıtabilirsin ki böylece arkadaşların için düşmanın savunmasında bir açıklık yaratmış olursun. Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin. Hedefe karşı senden başka biri tarafından yapılan bir sonraki saldırı kontrolünün avantajı vardır. Yani bu saldırının sıra tekrar sana gelmeden yapılması gerekmektedir. Sıran başladığında, (sıranın başında) bu avantaj kaybolur.

Kaçınma Hali. Hareket ederken (yürürken, koşarken vs.) bir üstünlük zarı harcayabilir, zarı atabilir ve gelen sayıyı ZS'ne ekleyebilirsin. Fakat bu durum sen durduğunda sona erer.

Sahte Saldırı. Sıra sendeyken bir üstünlük zarı harcayarak ve bonus eylemini kullanarak ve senden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığı hedefin olarak belirleyerek sahte bir saldırı yapabilirsin. Hedef olarak belirlediğin bu yaratığa karşı mevcut sıranda yapacağın bir sonraki saldırı kontrolünün avantajı vardır. Eğer saldırın isabet ederse üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin.

Kışkırtma Saldırısı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak hedefi sana saldırmaya zorlayabilirsin. Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin ve hedefin bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olursa, sıra tekrar sana gelinceye kadar hedef yaratığın senden başkalarına yaptığı saldırıda dezavantajı vardır.

Atılım Saldırısı. Sıra sendeyken bir yakın dövüş silahıyla saldırı yaptığında bir üstünlük zarı harcayarak sadece o saldırı için 2 metre daha uzağa erişebilirsin. Eğer saldırı isabet olursa üstünlük zarını o saldırının zarar zarına eklersin.

Manevra Saldırısı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak silah arkadaşlarından birinin daha elverişli bir yere geçmesini sağlayabilirsin. Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin ve seni görebilen veya duyabilen arkadaş durumundaki bir yaratığı seçersin. Bu yaratık tepkisini ve hızının yarısını kullanarak, senin saldırdığın yaratığın saldırı fırsatını tetikletmeksizin yerini değiştirebilir.

Korkutucu Saldırı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak hedefi korkutabilirsin (korkmuş durumu). Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin ve hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa, senin bir sonraki sıranın sonuna kadar senden korkmuş durumda bulunur.

Savuşturma. Başka bir yaratık sana bir yakın dövüş silahıyla zarar verdiğinde, tepkini kullanarak ve bir üstünlük zarını harcayarak aldığın zararı, üstünlük zarı + Çeviklik tamlayıcın kadar azaltabilirsin.

Hassas Saldırı. Bir yaratığa karşı silahınla saldırı kontrolü yaparken bir üstünlük zarı harcayarak bu zarı z20 ile yaptığın kontrole ekleyebilirsin. Bu manevrayı saldırı kontrolünü yapmadan ister önce ister sonra ama mutlaka saldırının etkileri uygulanmadan önce kullanmalısın.

İtme Saldırısı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak hedefi geri ittirmeyi deneyebilirsin. Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin ve eğer hedefin boyutu Büyük veya daha küçükse, hedef bir Güç kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa hedefi kendinden 6 metre uzağa ittirirsin.

Toplan. Sıra sendeyken bir bonus eylem kullanarak ve bir üstünlük zarı harcayarak arkadaşlarından birinin azim ve kararlılığını güçlendirebilirsin. Böyle yaptığında seni görebilen veya duyabilen arkadaş durumundaki bir yaratığı seç. Bu yaratık, üstünlük zarı + Karizma tamlayıcın kadar geçici can puanı kazanır.

Karşılık. Bir yaratık, yakın dövüş silahı kullanarak sana saldırıp ıskaladığında, tepkini kullanarak ve bir üstünlük zarı harcayarak o yaratığa yakın dövüş silahıyla karşılık verir, saldırırsın. Eğer saldırını isabet ettirirsen üstünlük zarını o saldırının zarar zarına eklersin.

Geniş Saldırı. Yakın dövüş silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak aynı saldırıda başka bir yaratığa da zarar verebilirsin. Asıl hedefin en fazla 2 metre uzağında ve senin erişebileceğin bir yerde bulunan başka bir yaratık seç. Eğer asıl saldırı kontrolü ikinci yaratığa da isabet edebilecek kadar yüksekse, üstünlük zarında gelen sayı kadar zarar alır. Zararın türü asıl saldırıda verilen zarar türünün aynıdır.

Devirme Saldırısı. Silahını kullanarak yaptığın saldırı, bir yaratığa isabet ettiğinde bir üstünlük zarı harcayarak hedefi yere düşürmeyi deneyebilirsin. Üstünlük zarını saldırının zarar zarına eklersin ve eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutluysa bir Güç kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer başarısız olursa hedefin durumu yere devrilmiş olur.

Ürkünç Savaşçı

Ürkünç Savaşçılar tüm savaşçıların aşina olduğu savaş sanatındaki ustalıklarını dikkatli büyü çalışmalarıyla birleştirirler ve sihirbazlar tarafından kullanılan büyü tekniklerine benzer yöntemler kullanırlar. Çalışmalarını



sekiz büyü okulundan ikisi üzerinde yoğunlaştırmışlardır: engelleme ve güçlendirme. Engelleme büyüleri onlara savaş alanında fazladan koruma sağlar ve güçlendirme büyüleri de savaş alanında daha fazla yere erişebilmelerini yani tek seferde birden fazla düşmana zarar vermelerini sağlar. Aslına bakılırsa bu savaşçıların bildiği büyüler çok fazla değildir. Bunun nedeni de bir büyükitabı kullanmak yerine öğrendikleri büyüleri hafızalarında tutmalarından ileri gelmektedir.

Büyü Yapmak

3. Seviyeye geldiğinde savaşsal becerilerini büyü yapma yeteneğiyle güçlendirirsin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, sihirbaz büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler. Sihirbaz büyü listesinden kendi seçeceğin iki büyümsüyü biliyorsun. 10. Seviyede kendi seçeceğin ek bir sihirbaz büyümsüsü öğrenirsin.

Büyü Hazneleri. Ürkünç Savaşçı Büyü Yapma tablosu 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli sihirbaz büyülerini yapmak için kaç tane büyü haznesine sahip olduğunu göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için o büyüye eşit veya ondan daha yüksek bir hazne harcamalısın. Uzun bir molayı bitirdiğinde harcadığın tüm hazneleri geri kazanırsın.

Örneğin, 1. seviye kalkan büyüsünü biliyorsun ve hem bir adet 1. seviye hem de bir adet 2. seviye büyü haznen var. İkisinden birini kullanarak kalkan büyüsünü yapabilirsin.

1. Seviye ve Sonraki Seviyelerde Bilinen Büyüler. Kendi seçeceğin üç 1. seviye sihirbaz büyüsü bilirsin, bunların ikisi sihirbaz büyü tablosunda bulunan Engelleme ve Güçlendirme büyülerinden olmalı.

Ürkünç Savaşçı Büyü Yapma Tablosundaki Bilinen Büyüler sütunu 1. seviye veya daha yüksek sihirbaz büyülerini ne zaman öğrendiğini gösterir. Bu büyülerin her biri senin seçeceğin engelleme veya güçlendirme büyülerinden ve sahip olduğun büyü haznelerinin seviyesinde olmalı. Örneğin, bu sınıfta 7. Seviyeye geldiğinde 1. seviyeden veya 2. seviyeden yeni bir büyü öğrenebilirsin.

8., 14. ve 20. seviyelerde öğrendiği yeni büyüler herhangi bir büyü okulundan olabilir.

Bu sınıfta ne zaman yeni bir seviye atlasan zaten bildiğin bir sihirbaz büyüsünü, sihirbaz büyü listesinden seçeceğin başka bir büyüyle değiştirebilirsin. Yeni büyün, haznelerinin büyü seviyesinde ve engelleme veya güçlendirme büyülerinden olmalı. Tabii 3., 8., 14. ve 20. seviyelerde öğrendiğin büyüleri değiştirmiyorsan.

Büyü Yapma Yeteneği. Zekâ, sihirbaz büyüleri yapma için kullandığın büyü yapma yeteneğindir. Çünkü büyüleri çalışma ve ezberleme yoluyla öğrenirsin. Ne zaman bir büyü büyü yapma yeteneğine atıfta bulunursa zekâ puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir sihirbaz büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken zekâ tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Zekâ tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Zekâ tamlayıcın

Silah Bağı

3. Seviyede sen ve tek bir silah arasında büyülü bir bağ yaratan bir ayin yapmayı öğrenirsin. Bu ayinin süresi 1 saattir ki kısa bir mola esnasında yapılabilir. Ayin boyunca silah erişebileceğin bir uzaklıkta olmalıdır. Ayinin sonunda bu silaha dokunursun ve bağ kurulmuş olur.

Bir silahı kendine bağladığında eğer güçsüz durumda değilsen o silah senden alınamaz (silahsızlandırılamazsın). Seninle aynı varlık âlemindeyse, sıra sendeyken bonus eylemini kullanarak o silahı çağırabilir, anında eline ışınlanmasını sağlayabilirsin.

İki ayrı silahla bağ kurabilirsin ama bonus eylemini kullanarak her seferinde onlardan sadece birini çağırabilirsin. Üçüncü bir silahla bağ kurmayı denersen, önceki iki silahtan biriyle aranda olan bağı koparman gerekir.

Ürkünç Savaşçı Büyü Yapma Tablosu

Savaşçı Seviyesi	Bilinen Büyümsüler	Bilinen Büyüler	-Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı- 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü
3'üncü	2	3	2	—	—	—
4'üncü	2	4	3	—	—	—
5'inci	2	4	3	—	—	—
6'ıncı	2	4	3	—	—	—
7'inci	2	5	4	2	—	—
8'inci	2	6	4	2	—	—
9'uncu	2	6	4	2	—	—
10'uncu	3	7	4	3	—	—
11'inci	3	8	4	3	—	—
12'inci	3	8	4	3	—	—
13'üncü	3	9	4	3	2	—
14'üncü	3	10	4	3	2	—
15'inci	3	10	4	3	2	—
16'ıncı	3	11	4	3	3	—
17'inci	3	11	4	3	3	—
18'inci	3	11	4	3	3	—
19'uncu	3	12	4	3	3	1
20'inci	3	13	4	3	3	1

Savaş Büyüsü

7. Seviyeden itibaren bir büyümsü yapmak için eylem hakkını kullandığında bonus eylem olarak bir silahlı saldırı yapabilirsin.

Ürkünç Saldırı

10. Seviyede, silahınla yaptığın saldırılarının, bir yaratığın senin büyülerine karşı olan direnme gücünü zayıflatabilme gücü olduğunu öğrenirsin. Bir silah kullanarak bir yaratığa saldırıp, isabet ettirdiğinde o yaratığın senin yaptığın büyülere karşı gerçekleştirdiği kurtulma kontrollerinde dezavantajı olur. Ama bu sadece sıra tekrar sana geldiğinde, yani sıran sona erinceye değin geçerlidir.

Arkışlı Yol

15. Seviyeden itibaren Eylem Akını'nı kullandığında görebildiğin ve boş olan fakat senden en fazla 12 metre mesafedeki (12 metrenin hepsini kullanmak zorunda değilsin) bir yere ışınlanma yeteneğini elde edersin.

Gelişmiş Savaş Büyüsü

18. Seviyeden itibaren eylemini bir büyü yapmak için kullandığında bonus eylem olarak bir silahlı saldırı yapabilirsin.



Keşiş

Üzerine yağmur gibi yağan okların yönünü saptırırken kullandığı elleri o kadar hızlı hareket ediyor ki bulanık bir resim gibi görünüyor, daha sonra bu yarı-elf yolunun üstündeki engellerin üzerinden rahatlıkla atlıyor ve kendini diğer tarafta toplanmış olan kocobot kalabalığının ortasına atıyor. Aralarında bir semazen gibi dönüyor, darbelerini püskürtüyor, yumruklarıyla onları sersemletiyor ve her biri yere yığılıp, kendisi tek başına zafer kazanmış olarak ayakta kalıncaya değin bunu sürdürüyor.

Derin bir nefes alan ve vücudu dövmelerle kaplı bir insan önündeki savaş sahnesini dikkatlice izliyor. Üzerine saldıran ilk ork sırası ona ulaşır ulaşmaz aldığı nefesi veriyor ve ağzından düşmanlarını alevler içinde bırakan bir ateş püskürtüyor.

Gecenin sessizliğiyle ilerleyen, siyalara bürünmüş bir buçukluk, yolu üzerindeki bir köprünün gölgesine adımını atıyor ve bir taş atımı uzaklıktaki balkonun mürekkep kadar kara gölgesinde ortaya çıkıyor. Bıçağını kara giysilere sarılı kınından sessizce çekiyor ve uykunun etkisiyle rahat ve savunmasız bir şekilde uyuyan tiran prensinin açık penceresinden ona bakıyor.

Öğretileri ne olursa olsun keşişler, vücutlarında akan yaşam enerjisini büyülü olarak denetimleri altına alma yeteneğinde birleşmişlerdir. İster savaşta büyük bir yeterlilik gösteren etkileyici saldırıları olsun ister kendilerini savunma ve normalden çok daha hızlı hareket etmeleri olsun bu yaşam enerjisi bir keşişin yaptığı her şeyin içine akar.

Çi (Ki) Gücünün Büyüsü

Keşişler, çoğu keşiş öğretisinin **çi (ki)** dediği büyülü enerji üzerine dikkatli bir şekilde çalışır. Bu enerji çokluevreni saran ve kapsayan büyünün bir unsurudur –özellikle yaşayan bedenlerde akan bir unsur. Keşişler büyülü etkiler yaratmak ve vücutlarının fiziksel sınırlarını aşmak için kendi içlerindeki bu gücü kontrol altına alır. Bazılarının özel saldırıları rakiplerinin vücudunda olan çi (ki) enerjisinin akışını engelleyebilir. Bu enerjiyi kullanan keşişler olağanüstü bir hızı ve gücü silahsız saldırılarına aktarabilir. Deneyim kazandıkça savaş eğitimleri ve çi (ki) enerjisindeki ustalıkları, onlara kendi vücutları ve düşmanlarının vücutları üzerinde kullanabilecekleri daha fazla güç verir.

Eğitim Ve Çile

Küçük duvarlı manastırlar Z&E dünyasının yüzeyindeki benekler gibidir. Bunlar zamanın hiç hareket etmiyor göründüğü, günlük yaşamın akışından kaçan mültecilerin sığınaklarıdır. Buralarda yaşayan keşişler tefekkür ve şiddetli bir eğitim aracılığıyla kişisel mükemmelliyeti ararlar. Pek çoğu bir manastıra küçükken girmiştir: Aileleri öldüğü için oraya gönderilmiş olabilirler ya da onları besleyecek yemek bulmak zorlaşmıştır. Belki de keşişlerin, ailelerine yaptıkları bir iyiliğin karşılığı olarak manastıra verilmişlerdir.

Bazı keşişler kendilerini etraflarından tamamen soyutlar, ruhsal gelişimlerini engelleyecek her şeyden uzak durur. Böyle olmak için yemin eden başkaları sadece liderlerine,



Keşiş

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Dövüş Sanatları	Çi (Ki) Puanları	Zırhsız Hareket	Özellikler
1'inci	+2	1z4	—	—	Zırhsız Savunma, Dövüş Sanatları
2'inci	+2	1z4	2	+4 m.	Çi (Ki), Zırhsız Hareket
3'üncü	+2	1z4	3	+4 m.	Manastır Geleneği, Atıkları Saptır
4'üncü	+2	1z4	4	+4 m.	Yetenek Puanı Gelişimi, Yavaş Düşüş
5'inci	+3	1z6	5	+4 m.	Fazladan Saldırı, Donduran Saldırı
6'ıncı	+3	1z6	6	+6 m.	Çi (Ki)-Güçlü Saldırılar, Manastır Geleneği özelliği
7'inci	+3	1z6	7	+6 m.	Sakınma, Zihin Dinginliği
8'inci	+3	1z6	8	+6 m.	Yetenek Puanı Gelişimi
9'uncu	+4	1z6	9	+6 m.	Zırhsız Hareket Gelişimi
10'uncu	+4	1z6	10	+8 m.	Beden Saflığı
11'inci	+4	1z8	11	+8 m.	Manastır Geleneği özelliği
12'inci	+4	1z8	12	+8 m.	Yetenek Puanı Gelişimi
13'üncü	+5	1z8	13	+8 m.	Güneşin ve Ayın Dili
14'üncü	+5	1z8	14	+10 m.	Elmas Ruh
15'inci	+5	1z8	15	+10 m.	Zamansız Beden
16'ıncı	+5	1z8	16	+10 m.	Yetenek Puanı Gelişimi
17'inci	+6	1z10	17	+10 m.	Manastır Geleneği özelliği
18'inci	+6	1z10	18	+12 m.	Boş Beden
19'uncu	+6	1z10	19	+12 m.	Yetenek Puanı Gelişimi
20'inci	+6	1z10	20	+12 m.	Mükemmel Öz

soylu bir işverene veya başka bir ölümlü veya ilahi gücün emriyle, casus veya suikastçı olarak hizmet etmek için ortaya çıkar.

Keşişlerin büyük kısmı komşularını dışlamaz, yakındaki köylere veya kasabalara sık ziyaretler yapar ve yemek veya başka şeyler için hizmetlerini sunarlar. Çok yönlü savaşçılar oldukları için sıklıkla komşularını canavarlardan veya tiranlardan korurken görünürler.

Bir keşiş için maceracı olmak belki nereye gideceğini bilmeyen bir gezgin olma amacıyla düzenli, toplumsal bir hayatı terk etmek demektir. Bu çok zor bir değişim olabilir ve keşişler bunu hafife almaz. Manastırlarından ayrılanlar yaptıkları işi son derece ciddiye alır ve maceralarına, fiziksel ve ruhsal gelişimlerinin ne boyutta olduğunu öğrenmelerini sağlayacak sınavlar olarak bakar. Bir kural olarak keşişler maddi zenginliğe hiç önem vermez ve basit bir canavar avcısı olmak ve onların hazinelerini yağmalamaktan çok daha büyük ve önemli bir görevi yerine getirme arzusuyla yanıp tutuşurlar.

Bir Keşiş Yaratmak

Keşiş karakterini yaratırken becerilerini öğrendiğin ve seni sen yapan yıllarını geçirdiğin manastırla ne gibi bir bağlantın olduğunu düşün. Bir yetim miydin yoksa daha bebekken manastırın kapısına bırakılan biri miydin? Ailen, keşişler tarafından gerçekleştirilen bir hizmet karşılığı seni manastıra vermeyi mi taahhüt etmişti? Gnlük yaşamın uzağındaki bu hayata işlediğin bir suçtan gizlenmek ve kaçmak için mi sığındın? Ya da bu tür bir hayatı kendin için mi seçtin?

Neden ayrıldığını da düşün. Manastırın idarecisi seni başkalarının yapamayacağı özellikle önemli bir görevi yerine getirmen için mi seçti? Belki de içinde bulunduğu topluğun uyulması gereken bazı kurallarını görmezden geldiğin için manastırdan atılmışsındır. Ayrılmaktan korktun mu yoksa büyük bir heyecan ve mutluluk mu duydun? Manastırın dışında başarmayı arzuladığın şey nedir? Geri dönmek için heyecanlı mısın?

Çileci bir topluluğun disiplinli hayatı içinde, çi (ki) yaşam gücünü dizginlemek ve kontrol altına almak için gerekli olan öğretileri hayatın merkezine yerleştiren bir hayat sürmenin sonucu olarak keşişler her zaman adil bakış açısına sahiptir.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir keşiş yapabilirsin. Öncelikle Çeviklik en yüksek yetenek puanın olmalı, onun ardından da Bilgelik gelmeli. İkinci olarak keşiş arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir keşiş olarak şu sınıf özelliklerini kazanırsın.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir keşiş seviyesi için 1z8
1. Seviyede Can Puanı: 8 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir keşiş seviyesi için 1z8 (veya 5) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Yok
Silahlar: Basit silahlar, kısa kılıçlar
Aletler: Bir esnaf aleti veya bir çalgı seç

Kurtulma Kontrolleri: Güç, Çeviklik
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Akrobasi, Atletizm, Tarih, Sezgi, Din, Gizlilik

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir kısa kılıç veya (*b*) herhangi bir basit silah
- (*a*) bir zindancı çantası veya (*b*) bir kâşif çantası
- 10 el oku



Zırhsız Savunma
1. Seviyeden itibaren herhangi bir zırh giymiyor ve herhangi bir kalkan kullanmıyorken ZS'n, 10 + Çeviklik tamlayıcın + Bilgelik tamlayıcına eşittir.

Dövüş Sanatları
1. Seviyeden itibaren dövüş sanatlarında elde ettiğin deneyim, silahsız saldırılar ve keşiş silahlarını kullanan savaşma biçimlerinde üstünlük sağlar. Burada adı geçen keşiş silahları kısa kılıçlar ve çift-elli veya ağır niteliği taşımayan herhangi bir basit yakın dövüş silahıdır.

Silahsızken veya sadece keşiş silahlarını kullanırken ve herhangi bir zırh giymiyor ve kalkan taşımıyorken şunlardan istifade edersin:

- Silahsız saldırılarında ve keşiş silahlarıyla yaptığın saldırılarda saldırı kontrolünü ve zarar puanını belirlerken Güç yerine Çeviklik kullanabilirsin.
- Silahsız saldırının veya keşiş silahının verdiği normal hasar yerine z4 kullanabilirsin. Bu zar Keşiş tablosunun Dövüş Sanatları sütununda gösterildiği üzere sen keşiş seviyesi atladıkça değişecektir.
- Sıra sendeyken silahsız saldırınla veya bir keşiş silahıyla Saldırı eylemini kullanmaya karar verdiğinde bir bonus eylem olarak bir silahsız saldırı yapabilirsin. Örneğin, Saldırı eylemine karar verirsen ve bir tahta sopayla saldırırsan bonus eylem olarak bir silahsız saldırı yapabilirsin. Tabii bu durum sıra sendeyken henüz bonus eylemini kullanmadığını varsaymaktadır.

Belirli manastılar keşiş silahlarının özelleştirilmiş halini kullanırlar. Örneğin bir zincirle bağlı iki uzun tahta parçasından oluşan bir tokmak kullanabilirsin ki buna mınçıka (nançaku) denilmektedir veya daha kısa ve daha düz bir bıçağa sahip olan bir orak kullanabilirsin ki buna da kama denilmektedir. Bir keşiş silahı için hangi adı kullanırsan kullan bu silah için 5. Kısımda verilen bilgileri kullanabilirsin.

Çi (Ki)
2. Seviyeden itibaren eğitimin, gizemli çi (ki) enerjisini kullanabilmene izin vermektedir. Bu enerjiye erişimin çi (ki) puanları ile temsil edilmektedir. Keşiş seviyen sahip olduğun puanların sayısını belirlemektedir ki bu durum Keşiş tablosundaki Çi (Ki) Puanları sütununda gösterilmiştir.

Çeşitli çi (ki) özelliklerini gerçekleştirebilmek için bu puanları kullanabilirsin. Bu aşamaya üç özelliği bilerek başlarsın: Yumruk Rüzgârı, Sabırlı Savunma ve Rüzgârın Adımı. Bu sınıfta seviye atladıkça başka özellikler de öğrenirsin.

Bir çi (ki) puanı harcadığında bu puan sen ya bir uzun mola ya da bir kısa molayı bitirinceye kadar geri kullanılamaz. Bir molanın sonunda harcadığın tüm çi (ki) enerjisini vücudunda geri toplarsın. Bunu yapmak için de mola esnasında en az 30 dakikayı meditasyon yaparak geçirmelisin.

Çi (ki) özelliklerinden bazıları, bu özelliğin etkisine direnmesi için hedefinin kurtulma kontrolü yapmasını gerektirebilir. Kurtulma kontrolü GS'si şöyle hesaplanır:

Çi (ki) kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Yumruk Rüzgârı
Sıra sendeyken Saldırı eylemini almanın hemen ardından 1 çi (ki) puanı harcayarak bonus eylem olarak iki silahsız saldırı daha yapabilirsin.

Sabırlı Savunma
Sıra sendeyken bonus eylem olarak 1 çi (ki) puanı harcayarak Kaçınma eylemini kullanabilirsin.

Rüzgârın Adımı
Sıra sendeyken bonus eylem olarak 1 çi (ki) puanı harcayarak Tüyme veya Koşma eylemini kullanabilirsin ve sıran boyunca (yani sıra tekrar sana gelinceye değin) zıplama (atlama) mesafen ikiye katlanmıştır.

Zırhsız Hareket
2. Seviyeden itibaren hiçbir zırh giymiyor ve hiçbir kalkan taşımıyorken hızın 4 metre artar. Keşiş tablosunda görüldüğü üzere bu mesafe sen belirli keşiş seviyelerine geldikçe yükselir.

9. Seviyede, sıra sendeyken, düşmeden dikey yüzeylerde hareket etme ve batmadan sıvılar üzerinde hareket etme yeteneğine kavuşursun.

Manastır Geleneği
3. Seviyeye geldiğinde kendini belirli bir manastır geleneğine adarsın: Açık Elin Yolu, Gölgenin Yolu veya Dört Unsurun Yolu. Bunların hepsi sınıf tanımının sonunda açıklanmıştır. Seçtiğin gelenek sana 3. Seviyede ve yine 6., 11. ve 17. seviyelerde yeni özellikler verir.

Atıkları Saptır
3. Seviyeden itibaren mesafeli bir silah tarafından vurulduğunda tepkini kullanarak sana atılan mühimmatın yolunu saptırabilir veya yakalayabilirsin. Böyle yaptığında saldırıdan aldığın zarar 1z10 + Çeviklik tamlayıcın + keşiş seviyen kadar azalır.

Eğer sana verilen zararı 0'a düşürürsen atılan mühimmat (veya silah) bir elinle tutulacak kadar küçükse ve en azından bir elin boşsa senin tarafından yakalanmış olur. Eğer bu şekilde bir atık yakalarsan 1 çi (ki) puanı harcayarak bu silahla veya az önce yakaladığın mühimmatla bir mesafeli saldırı yapabilirsin ki bu hareket, aynı tepkinin bir parçası sayılır. Bu saldırıyı silah yetkinliklerinden bağımsız olarak yetkinlikle yaparsın ve atık, sadece bu saldırı için bir keşiş silahı sayılır.

Yetenek Puanı Gelişimi
4. Seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Yavaş Düşüş
4. Seviyeden itibaren düşmekte olduğun anlarda tepkini kullanarak düşmekten aldığın zararı, keşiş seviyenin beş katına eşit olacak kadar azaltabilirsin.



Fazladan Saldırı
5. Seviyeden itibaren, sıra sendeyken eylemini saldırmak için kullandığında bir yerine iki saldırı yaparsın.

Donduran Saldırı
5. Seviyeden itibaren rakibinin vücudundaki çi (ki) akışına müdahale edebilirsin. Bir yakın dövüş silahıyla başka bir yaratığa isabetli bir vuruş yaptığında 1 çi (ki) puanı harcayarak donduran saldırı yapmaya çalışabilirsin. Hedef başarılı bir Bünye kontrolü yapmak zorundadır, başarısız olursa senin bir sonraki sıranın sonuna kadar durumu afallamış olur.

Çi (Ki)-Güçlü Saldırılar
6. Seviyeden itibaren büyülü olmayan saldırılar ve zararlara duyulan direnç ve bağışıklık engelini ortadan kaldırmak amacıyla silahsız saldırıların büyülü saldırı sayılır.

Sakınma
7. Seviyeden itibaren içgüdüsel atikliğin mavi bir ejderhanın yıldırım nefesi veya *ateş topu* büyüsü gibi belirli alan etkilerinden paçanı kurtarmanı sağlar. Verilen zararın sadece yarısını almanı sağlayacak bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmanı gerektiren durumlara maruz kaldığında, eğer kurtulma kontrolünde başarılı olursan hiç zarar almazsın. Eğer başarısız olursan da sadece verilen zararın yarısını alırsın (yarım zarar).

Zihin Dinginliği
7. Seviyeden itibaren eylem hakkını kullanarak durumunu tılsımlanmış veya korkmuş yapan etkilerden birini etkisiz hale getirebilirsin.

Beden Saflığı
10. Seviyeden itibaren vücudunda akan çi (ki) gücü üstündeki hâkimiyetinin büyüklüğünden dolayı durumunu hastalanmış veya zehirlenmiş yapacak etkilere karşı bağışıklık kazanırsın (hastalanmazsın veya zehirlenmezsin).

Güneşin ve Ayın Dili
13. Seviyeden itibaren başka zihinlerdeki çi (ki) gücüne dokunabilirsin ki bu sana konuşulan tüm dilleri anlama kabiliyeti verir. Dahası, herhangi bir dili anlayabilen bir yaratık senin ne söylediğini de anlar.

Elmas Ruh
14. Seviyeden itibaren vücudunda akan çi (ki) gücü üstündeki hâkimiyetinin büyüklüğünden dolayı tüm kurtulma kontrollerinde yetkinliğin olur.

Buna ek olarak ne zaman bir kurtulma kontrolü yapıp başarısız olsan 1 çi (ki) puanı harcayarak o zar atışını tekrar yapar ve ikinci sonucu kabul edersin.

Zamansız Beden
15. Seviyeden itibaren vücudunda akan çi (ki) seni beslemeye başlar. Bu öyle bir durumdur ki yaşlanmaktan kaynaklanan zayıflık sana uğramaz ve büyülü olarak yaşlandırılamazsın. Yine de ihtiyarlıktan ölebilirsin tabii. Buna ek olarak artık suya veya yiyeceğe ihtiyacın yoktur.

Boş Beden
18. Seviyeden itibaren eylem hakkını kullanıp 4 çi (ki) puanı harcayarak 1 dakikalığına görünmez olabilirsin. Bu süre boyunca büyü gücü zararı hariç olmak üzere diğer tüm zarar türlerine karşı direncin vardır.

Buna ek olarak maddesel bileşenine ihtiyaç duymaksızın 8 çi (ki) puanı harcayarak *ruhsal yansıtma* büyüsünü yapabilirsin. Böyle yaptığında başka bir yaratığı (veya yaratıkları) yanında götüremezsin.

Mükemmel Öz
20. Seviyede savaş sırası belirlemek için zar atışı yaptığında hiç çi (ki) puanın yoksa 4 çi (ki) puanı kazanırsın.

Manastır Gelenekleri
Çokluevrenenin her yanına yayılan manastırlarda ana olarak üç manastır geleneği takip edilir. Çoğu manastır, özellikle bunların birini takip eder ve onda uzmanlaşır ama birkaç tanesi bunların üçüne birden saygı ve değer gösterip her bir keşişten, kendi istek ve kabiliyetine göre üçünden birini seçmesini talep eder. Her üç gelenek de aynı temel teknikleri kendine temel almıştır. Bununla beraber öğrenciler büyüdükçe farklılaşırlar ve farklı geleneklere eğilirler. Dolayısıyla bir keşişin 3. Seviyeye ulaşması halinde tek bir gelenek seçmesi gerekmektedir.

Açık Elin Yolu
Açık Elin Yolu'nun keşişleri ister silahlı ister silahsız olsun, savaş sanatının nihai ustalarıdır. Rakiplerini ittirip düşürecek, kendi vücutlarındaki zararı iyileştirmek için çi (ki) gücünü yönlendirecek teknikleri öğrenir ve kendilerini zarardan koruyacak ileri meditasyon yöntemlerini kullanırlar.

Açık El Tekniği
3. Seviyede bu geleneği seçtiğin andan itibaren kendi çi gücün üzerinde denetim sahibi olduğunda, düşmanın çi (ki) gücünü de kontrol edebilirsin. Sana Yumruk Rüzgârı tarafından sağlanan saldırılardan birinde bir yaratığa isabetli bir vuruş yapmayı başarırsan hedef üzerinde aşağıdaki durumlardan birinin oluşmasını sağlayabilirsin:
- Hedef başarılı bir Çeviklik kontrolü yapmalı ya da yere devrilmeli (durumu yere düşmüş olmalı).
- Hedef başarılı bir Güç kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa onu kendinden 6 metre uzağa ittirebilirsin.
- Hedef, senin bir sonraki sıranın sonuna kadar tepki hakkını kullanamaz.

Beden Bütünlüğü
6. Seviyede kendini iyileştirme yeteneği kazanırsın. Bir eylem olarak keşiş seviyenin üç katına eşdeğer can puanı





kazanabilirsin. Bu özelliği tekrar kullanmak için uzun bir molayı bitirmen gerekmektedir.

Dİngİnlİk

11. Seviyeden itibaren seni huzur halesiyle çevreleyen özel bir meditasyon haline geçebilirsin. Uzun bir molanın sonunda, bir sonraki uzun molanın başına değin sürecek olan *sığınak* büyüsünün etkisini kazanmış olursun (büyü normal olarak erkenden sona erebilir). Bu büyü için kurtulma kontrolü GS'si 8 + Bilgelik tamlayıcın + yetkinlik bonusundur.

Tİtreyen Avuç

17. Seviyede birisinin vücudunda ölümcül titremeler başlatma yeteneğine kavuşursun. Silahsız saldırıyla bir yaratığa isabetli bir vuruş yaptığında 3 çi (ki) puanı harcayarak o yaratığın vücudunda sezilemeyen veya görülemeyen titreşimler başlatabilirsin ki bu titreşimler keşiş seviyene eşit gün kadar sürer. Titreşimler zararsızdır ve sen eylem hakkını kullanarak bunları sonlandırabilirsin. Bunun için sen ve hedef aynı varlık âleminde olmalısınız. Eylemini bu yönde kullandığın zaman, vücudunda titreşim olan yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa can puanı 0'a iner. Başarılı olursa 10z10 çürütücü türden zarar alır.

Herhangi bir zamanda sadece tek bir yaratık üzerinde bu etkiyi gerçekleştirebilirsin. Eylemini kullanarak titreşimleri zararsız bir şekilde sonlandırmayı da seçebilirsin.

Gölgenİn Yolu

Gölgenin Yolu'nu takip eden keşişler gizlilik ve hileye değer veren bir geleneğin takipçisidirler. Bu keşişlere Ninjalar veya gölgedansçıları da denir; casus ve suikastçılar olarak hizmet ederler. Bazen bir Ninja manastırının üyeleri aynı zamanda bir ailenin de üyeleridir ve bunlar kendi gelenekleri ve sanatlarını gizli tutmak için gizlilik yemini etmiş bir klan oluştururlar. Diğer manastırlar daha çok hırsızlar loncası gibidir, hizmetlerini soylulara, zengin tüccarlara veya bedellerini karşılayabilecek herhangi başka birine sunarlar. Yöntemleri ne olursa olsun bu manastırların başındakiler öğrencilerinden sorgusuz bir itaat beklerler.

Gölge Sanatları

3. Seviyede bu geleneği seçtiğin andan itibaren belirli büyülerin etkisini yaratmak için çi (ki) gücünü kullanabilirsin. Bir eylem olarak 2 çi (ki) puanı harcayarak *karanlık, karagörü, izsiz geçiş* veya *sessizlik* büyülerini, bu büyülerin ihtiyaç duyduğu maddesel bileşenleri kullanmadan yapabilirsin. Buna ek olarak zaten bilmiyorsan *küçük illüzyon* büyümsüsünü de yapabilirsin.

Gölge Adım

6. Seviyeden itibaren bir gölgeden diğerine geçme yeteneğini elde edersin. Alacakaranlık veya karanlık olan bir yerdeyken bonus eylemini kullanarak yine alacakaranlık veya karanlık olan, boş olan ve senin görebileceğin bir yere ışınlanabilirsin. Bununla beraber bu mesafe 24 metreden fazla olamaz. Böyle yaparsan sıran sona ermeden önce yapacağın ilk yakın dövüş saldırısında avantaja sahip olursun.

Gölge Pelerİnİ

11. Seviyeden itibaren artık gölgelerle bir olmayı öğrenmişsindir. Alacakaranlık veya karanlık bir yerdeyken eylemini kullanarak görünmez olmayı seçebilirsin. Bir saldırı yapıncaya, bir büyü yapıncaya veya parlak ışığın olduğu bir alana girinceye değin görünmez kalırsın.

Fırsatçı

17. Seviyeden itibaren yapılmış olan bir saldırıdan dolayı dikkati dağılmış olan bir yaratığın bu halinden istifade edebilirsin. Senin en fazla 2 metre uzağında olan bir yaratığa, senin dışında başka bir yaratık tarafından isabetli bir saldırı yapıldığında tepkini kullanarak hedef yaratığa karşı bir yakın dövüş saldırısı yapabilirsin.

Dört Unsurun Yolu

Unsurları denetim altına almayı öğreten bir manastır geleneğini takip ediyorsun. Çi (ki) gücünü odakladığında, kendini yaratımın güçleriyle aynı hizaya getirebilir ve bu unsurları kendi iradene boyun eğdirebilir, onları vücudunun bir uzantısıymış gibi kullanabilirsin. Bu gelenekteki bazı üyeler kendilerini sadece tek bir unsuru kontrol etmeye adarken başkaları dört elementi de kullanmayı öğrenmiştir.

Bu geleneği takip eden keşişlerin pek çoğu vücutlarını çi (ki) güçlerini temsil eden dövmelerle bezemiştir ki bunlar genellikle bir merkez etrafında dönen ejderhalardan oluşur ama ejderha yerine Anka kuşu, balıklar, bitkiler, dağlar ve dalgalar da kullanılır.

Unsurların Mürİdİ

3. Seviyede bu geleneği seçtiğinde, dört unsurun gücünü kontrol altına almayı sağlayacak büyülü öğretileri de öğrenirsin. Bir öğreti, her defasında onu kullanman için çi (ki) puanı harcamanı gerektirir.

Unsursal Uyum öğretisini ve kendi seçeceğin bir başka öğretiyi daha bilirsin ki bunlar aşağıda "Unsursal Öğretiler" bölümünde açıklanmıştır. 6., 11. ve 17. seviyelerde kendi seçeceğin birer öğreti daha öğrenirsin.

Ne zaman yeni bir öğreti öğrensen daha önce öğrendiğin bir tanesini yeni, başka bir öğretiyle değiştirebilirsin.

Unsursal Büyüleri Yapmak. Bazı unsursal öğretiler büyü yapmana izin vermektedir. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma bak. Bu büyülerden birini yapmak için o büyünün yapım süresini ve o büyüye ait diğer kuralları kullanırsın ama büyünün maddesel bileşenlerine ihtiyacın yoktur.

Bu sınıfta 5. Seviyeye geldiğinde yaptığın unsursal öğreti büyüsünün seviyesini arttırmak için fazladan çi (ki) puanı kullanabilirsin. Tabii bu büyü *yakan eller* büyüsünde olduğu gibi daha yüksek seviyelerde yapıldığında farklı veya güçlü bir etki yaratıyorsa. Büyünün seviyesi, harcadığın her bir çi (ki) puanı için 1 seviye yükselir. Örneğin, sen 5. Seviye bir keşişsen ve *yakan eller* büyüsünü yapmak için Yakan Kor Saldırısını kullanıyorsan onu 2. seviyede yapmak için 3 çi (ki) puanı harcarsın (öğretinin en temel çi (ki) puanı olan 2 puana ek olarak fazladan 1 puan daha).

Bu şekilde yapabileceğin büyülerde harcayabileceğin en fazla çi (ki) puanı (büyüyü yapmak için gereken temel çi (ki) puanı ve büyünün seviyesini arttırmak için harcayacağın fazladan çi (ki) puanları dâhil olmak üzere) senin keşiş seviyen tarafından belirlenmektedir ki bunlar Büyüler Ve Çi (Ki) Puanları tablosunda gösterilmiştir.

Büyüler Ve Ki(Çi) Puanları

Keşiş Seviyeleri	Bir Büyü İçin Harcanabilecek En Fazla Çi (Ki) Puanı
5'inci-8'inci	3
9'uncu-12'inci	4
13'üncü-16'ıncı	5
17'inci-20'inci	6



Unsursal Öğretiler

Unsursal Öğretiler alfabetik (İngilizce) sırayla verilmiştir. Eğer bir öğreti belirli bir seviyede olmayı gerektiriyorsa o öğretiyi öğrenmek için öncelikle o keşiş seviyesinde olman gerekmektedir.

Kış Nefesi (17. Seviye olunması gerekir). 6 çi (ki) puanı harcayarak *soğuk koni* büyüsünü yapabilirsin.

Kuzey Rüzgârının Kavrayışı (6. Seviye olunması gerekir). 3 çi (ki) puanı harcayarak *kişiyi durdur* büyüsünü yapabilirsin.

Unsursal Uyum. Eylemini kullanarak senin en fazla 12 metre yakınında olan unsursal güçleri kısa süreliğine kontrol altına alabilir, aşağıda bulunan ve senin seçeceğin etkilerden birini yaratabilirsin:

- Hava, toprak, ateş veya suyla ilgili beş duyuyla algılanabilecek zararsız bir etki yaratabilirsin. Mesela bir kıvılcım yağmuru, ufak bir esinti, hafif bir sis veya hafif bir yer sarsıntısı.
- Bir mumu, bir meşaleyi veya ufak bir kamp ateşini aniden yakabilir veya söndürebilirsin.
- 1 saatten fazla olmamak şartıyla canlı ve yarım kilodan fazla olmayan herhangi bir nesneyi ısıtabilir veya soğutabilirsin.
- 1 dakikadan fazla olmamak şartıyla 50 santimetreküpten büyük olmayan toprak, ateş, su veya sisin senin istediğin bir şekli almasını sağlayabilirsin fakat bu şekil son derce kaba ve pürüzlüdür.

Sonsuz Dağ Savunması (17. Seviye olunması gerekir). 5 çi (ki) puanı harcayarak sadece kendine *taşderi* büyüsünü yapabilirsin.

Ateş Yılanının Dişleri. Sıra sendeyken Saldırı eylemini kullandığında 1 çi (ki) puanı harcayarak yumruklarından ve ayaklarından alevli uzantılar çıkmasını sağlayabilirsin. Silahsız saldırılarının erimi sadece o eylem için ve sıranın sonuna kadar (sıra tekrar sana gelinceye değin) 4 metre artar. Bu şekilde gerçekleştirebileceğin isabetli bir saldırı, sersemletici zararı yerine ateş zararı verir ve yaptığın saldırı isabet ettiğinde 1 çi (ki) puanı harcarsan fazladan 1z10 ateş zararı verirsin.

Dört Fırtınanın Yumruğu. 2 çi (ki) puanı harcayarak *şok dalgası* büyüsünü yapabilirsin.

Kırılmayan Havanın Yumruğu. Güçlü bir yumruk gibi saldıran bir hava patlaması yaratabilirsin. Bir eylem olarak 2 çi (ki) puanı harcarsın ve senden en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir yaratığı seçersin. O yaratık bir Güç kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa hedef yaratık 3z10 sersemletici zarar alır ve buna senin harcadığın her fazladan 1 çi (ki) puanı için 1z10 sersemletici zarar da eklenir. Böyle yaptığında hedef yaratığı kendinden 8 metreye (8 metrenin hepsi olmak zorunda değildir) kadar itebilir ve onu yere devirebilirsin (yere düşmüş). Hedef yaratık kurtulma kontrolünde başarılı olursa verdiğin zararın yarısını alır ve onu ne ittirebilirsin ne de düşürebilirsin.

Anka'nın Alevi (11. Seviye olunması gerekir). 4 çi (ki) puanı harcayarak *ateş topu* büyüsünü yapabilirsin.

Zirvenin Çanı. (6. Seviye olunması gerekir). 3 çi (ki) puanı harcayarak *şangırtı-tangırtı* büyüsünü yapabilirsin.

Sis Duruşu (11. Seviye olunması gerekir). 4 çi (ki) puanı harcayarak sadece kendine *gazol* büyüsünü yapabilirsin.

Rüzgâra Bin (11. Seviye olunması gerekir). 4 çi (ki) puanı harcayarak kendine *uçma* büyüsü yapabilirsin.

Aç Alev Nehri (17. Seviye olunması gerekir). 5 çi (ki) puanı harcayarak *ateş duvarı* büyüsünü yapabilirsin.

Bora Ruhunun Hücumu. 2 çi (ki) puanı harcayarak *esinti duvarı* büyüsünü yapabilirsin.

Akarsuyun Şekli. Eylem olarak 1 çi (ki) puanı harcayarak senden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan, eni ve boyu en fazla 12 metre olan sudan veya buzdan oluşan bir alan seçersin. Bu alandaki suyu buza, buzu suya çevirebilirsin ve bu buza istediğin şekli verebilirsin. Buzun yüksekliğini arttırabilir veya azaltabilirsin veya buzun bir sütun halini almasını sağlayabilirsin. Bu değişikliğin sınırları, alanın en büyük sınırlarının yarısından fazla olamaz. Örneğin, eğer 10 metrekarelik bir alanı etkiliyorsan, yaratacağın sütunun boyu 5 metreyi geçemez, bu alanda bulunan buzun yüksekliğini 5 metreden fazla arttıramaz veya azaltamazsın, en fazla 5 metrelik bir siper veya çukur kazabilirsin vs. Buza bu alana girecek veya bu alanda bulunan bir yaratığı tuzağa düşürecek veya zarar verecek bir şekil veremezsin.

Yakan Kor Saldırısı. 2 çi (ki) puanı harcayarak *yakan eller* büyüsünü yapabilirsin.

Su Kırbacı. Bir eylem olarak 2 çi (ki) puanını, dengesini bozmak için bir yaratığı ittiren veya çeken bir su kırbacı yapmak için kullanabilirsin. Senin görebildiğin ve senden en fazla 12 metre mesafede bulunan bu yaratık başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Eğer başarısız olursa hedef yaratık 3z10 sersemletici zarar alır ve buna harcadığın her fazladan 1 çi (ki) puanı için 1z10 sersemletici zarar da eklenir ve bu şekilde yaratığı yere düşürmeyi (yere düşmüş) veya kendine 10 metre (10 metrenin hepsi olmak zorunda değil) çekmeyi seçebilirsin. Hedef yaratık kurtulma kontrolünde başarılı olursa verdiğin zararın yarısını alır ve onu ne kendine çekebilirsin ne de düşürebilirsin.

Sallanan Toprak Dalgası (17. Seviye olunması gerekir). 6 çi (ki) puanı harcayarak *taş duvarı* büyüsünü yapabilirsin.

Manastır Tarikatları

Z&E dünyaları çok sayıda manastır ve manastır geleneğine ev sahipliği yapmaktadır. Unutulmuş Diyarların uzak doğusunda yer alan Shou Lung gibi Asya kültüründen esintiler taşıyan topraklarda bulunan manastırlar, felsefi gelenekleri dövüş sanatlarıyla birleştirmiştir. Shou Lung'un Demir El Okulu, Beş Yıldız Okulu, Kuzey Yumruğu Okulu ve Güney Yıldızı Okulu keşişlerin fiziksel, zihinsel ve ruhsal öğretileri söz konusu olduğunda farklı yaklaşımlara sahiptir. Bu manastırlardan bazıları Thesk ve Batı Geçidi gibi özellikle geniş Shou mültecilerinin bulunduğu Fearûn'un batı topraklarına da yayılmıştır.

Diğer manastır gelenekleri fiziksel mükemmelliğe ve zihinsel disipline değer veren ilahlarla ilişkilidir. Unutulmuş Diyarlarda Kara Ay tarikatı kendini Shar'a (kaybetmenin ilahı) adayan keşişler tarafından oluşturulmuştur. Bu ilah, yerleşimlerden uzakta buluna tepelerde, arka sokaklarda ve yeraltı geçitlerinde gizli toplulukları örgütler. Ilmater'in (dayanıklı olmanın ilahı) manastıları adlarını çiçeklerden alır ve tarikatları da büyük inanç kahramanlarının adlarını kendine ad olarak seçer. İki Kez Şehit Edilen Aziz Sollars'ın Müritleri, Damara yakınındaki Sarı Gül Manastırı'nda yaşar. Eberron'daki manastırlar dövüş sanatlarını ömür boyu öğrenci olmakla birleştirmiştir. Pek çoğu kendini Egemen Ev Sahipleri'nin ilahlarına adamıştır. Ejderha Mızrağı dünyasındaki keşişlerin çoğu meditasyon ve düşünce ilahı Majere'nin takipçisidir. Gri Şahin'deki pek çok manastır alacakaranlığın ve zihnin, madde karşısındaki üstünlüğünün ilahesi olan Xan Yae'yi veya zihinsel ve fiziksel ustalığın ilahı olan Zuoken'i izler.

Gri Şahin dünyasındaki Kızıl Kardeşliğin kötücül keşişleri, fanatik hareketlerinin kökünü bir ilaha bağlanmaktan değil kendi ulusları ve ırklarının ilkelerine adanmışlıktan alır ki bu da insanlığın Suel kesiminin dünyayı yönetmesi gerektiğidir.



Kutsaman

Levha zırh giymiş, uzun bir yolculuğun getirdiği toz ve yorgunluğa rağmen günışığında parıldayan bir insan, kılıcı ve kalkanını bir kenara bırakıp ellerini ölümcül şekilde yaralanmış bir adamın üzerine koyuyor. Ellerinden ilahi bir ışık çıkıyor ve adamın yarası hiç açılmamış gibi kapanıyor fakat gözleri şaşkınlıkla açılıyor.

Bir cüce, ufak bir tepenin arkasında saklanıyor. Giydiği siyah pelerin, onu gecenin bir parçası haline getiriyor. Yakın zaman önce kazandıkları zaferi kutlayan bir ork çetesini dikkatlice izliyor. Sessizce aralarına girecek kadar yaklaşıyor ve bir ant fısıldıyor. Daha orada olduğunu anlayamadan iki orkun cansız bedeni yere düşüyor.

Sadece onu aydınlatıyor görünen bir ışık huzmesinin içinde, gümüşi saçları bu ilahi ışıkla parlayan bir elf sevinçle gülüyor. Mızrağı, çarpık bir devin gövdesine arka arkaya girip çıkarken tıpkı gözleri gibi ışıldıyor, ta ki onu çevreleyen ışık, devin mide bulandırıcı karanlığını yeninceye kadar.

Nereden gelirlerse gelsinler, görevleri ne olursa olsun kutsamanları birleştiren kötülüğün güçlerine karşı savaşmak için içtikleri anttır. İster bir ilahın sunağı önünde ve din adamının şahitliğinde olsun, ister doğa ruhlarının ve perilerin huzurunda kutsal bir koruda olsun ya da sadece ölümün şahit olarak bulunduğu bir umutsuzluk ve keder anında olsun bir kutsamanın andı inanılmaz güçlü bir bağdır. Bu, inançlı bir savaşçıyı kutsal bir şampiyona dönüştüren kaynaktır.

Doğruluk Davası

Bir kutsaman adalet ve doğruluktan ayrılmayacağına, gizlice sızan ve kuşatan karanlığa karşı dünyadaki iyi şeylerle beraber duracağına ve nerede saklanırsa saklansın kötülüğün güçlerini takip edip avlayacağına ant içer. Farklı kutsamanlar doğruluk davasının farklı yönlerine odaklanır ama hepsi kutsal görevlerini yapmaları için onlara güç veren antlarla bağlıdır. Kutsamanların çoğu kendini iyi ilahlara adamış olsa da bir kutsamanın gücü bir ilahtan olduğu kadar kendini adalete adamış olmasından da gelir.

Kutsamanlar savaş becerilerini öğrenmek, çok çeşitli silah ve zırhı kullanmak için yıllar süren bir eğitimden geçer. Ama yine de savaş alanında sahip oldukları bu becerileri, kullandıkları büyü gücünün yanında ancak ikinci sıradadır: Hasta ve yaralıları iyileştirme gücü, kötücül güçleri ve hortlakları ortadan kaldırma gücü ve masumlarla beraber adalet için verdikleri mücadelede yanlarında savaşanları koruma gücü.

Gündelik Hayatın Ötesi

Sadece tanım olarak bakılırsa bir kutsamanın yaşamı neredeyse mutlak surette bir maceracının yaşamıdır. Onu bu maceracılık hayatından bir süreliğine alıkoyan herhangi bir yara veya hastalığı olmadığı müddetçe her kutsaman, kötülüğe karşı verilen acunsal savaşın ön cephesinde bulunur. Savaşçılar dünyadaki milis ve



KUTSAMAN

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	-Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı- 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci
1'inci	+2	İlahi Sezgi, Onayan Eller	—	—	—	—	—
2'inci	+2	Savaşma Biçimi, Büyü Yapmak, İlahi Darbe	2	—	—	—	—
3'üncü	+2	İlahi Onam, Kutsal Ant	3	—	—	—	—
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi	3	—	—	—	—
5'inci	+3	Fazladan Saldırı	4	2	—	—	—
6'ıncı	+3	Koruma Halesi	4	2	—	—	—
7'inci	+3	Kutsal Ant özelliği	4	3	—	—	—
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi	4	3	—	—	—
9'uncu	+4	—	4	3	2	—	—
10'uncu	+4	Cesaret Halesi	4	3	2	—	—
11'inci	+4	Gelişmiş İlahi Darbe	4	3	3	—	—
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	4	3	3	—	—
13'üncü	+5	—	4	3	3	1	—
14'üncü	+5	Arındıran Temas	4	3	3	1	—
15'inci	+5	Kutsal Ant özelliği	4	3	3	2	—
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	4	3	3	2	—
17'inci	+6	—	4	3	3	3	1
18'inci	+6	Hale Gelişimi	4	3	3	3	1
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	4	3	3	3	2
20'inci	+6	Kutsal Ant özelliği	4	3	3	3	2

silahlı kuvvetlerin arasında bulunacak kadar nadirdir ama onlardan daha az sayıdaki insan bir kutsaman olmaya yönelik çağrıyı işitecek ve bu çağrıyı kabul edece kudrete sahiptir. Böyle bir çağrıyı hissettiklerinde, bu cengâverler eski hayatlarını bir kenara bırakır ve kötülüğe karşı savaşmak için silaha sarılırlar. Bazen içtikleri ant onları bir grup soylu savaşçının lideri olarak kralların ve kraliçelerin önüne kadar götürür. Ama öyle olsa bile onların asıl sadakati doğruluk yolunda yürümek ve bu yolda içtikleri anttadır, herhangi bir kral, kraliçe veya ülkede değil.

Maceracı olan kutsamanlar işlerini ciddiye alır. Kadim bir harabeye veya tozlu bir mezarlığa giriş, ganimet elde etmekten çok daha yüksek bir amaca hizmet edebilir. Kötülük, zindanlarda ve ilkel ormanlarda yatmaktadır ve ona karşı kazanılacak en ufak bir zafer bile acunsal dengeyi yok oluştan kurtarabilir.

Bir Kutsaman Yaratmak

Bir kutsaman karakterinin en önemli yanı kutsal savaşının doğasıdır. Andınla ilgili sınıf özelliklerin, sen 3. Seviye olana kadar ortaya çıkacak olmasa da sınıf tanımının sonundaki antları okuyup, yapacağın seçim için önceden plan yapman iyi olacaktır. Kendini iyiliğe hizmet etmeye adamış, adalet ve onur ilahlarına sadık, kötülüğü cezalandırmak için ileri atılan parlayan zırhları içindeki kutsal bir savaşçı mısın? Gölgeye karşı duran her güzel şeyi kutlayan ışığın muzaffer bir şampiyonu, içtiği ant bizzat pek çok ilahtan bile eski bir zamana dayanan, kadim gelenekleri devam ettiren bir savaşçı mısın? Ya da büyük bir kötülük yapmış olanlara karşı intikam yemini etmiş yabani bir yalnız mısın? Belki de sana ilahlar tarafından ölüm meleği görevi verilmiştir ya da kişisel intikamdır seni güdüleyen. Ek B çokluevrendeki kutsamanlar tarafından takip edilen pek çok ilahın bir listesini vermiştir. Bunlar arasında Torm, Tyr, Heironeous, Paladine, Kiri-Jolith, Gümüş Alev Dol Arrah, Bahamut, Athena, Re-Horakhty ve Heimdal vardır.

Bir kutsaman olarak hizmet etmek için nasıl ve ne yolla bir çağrı aldın? Dua ederken görünmeyen bir ilah veya meleğin fısıltısını mı duydun? Başka bir kutsaman senin kabiliyetini ve içindeki ateşi görüp eğitmek için yanına mı aldı? Veya korkunç bir olay –belki de evinin, vatanının yok oluşu– seni böyle bir yola itmiştir. Belki kendini kutsal bir koruda veya gizli elf dünyasında bulmuş ve bunlara benzer, kötülükten sakınmaya, aydınlığa sığınmaya çalışan her güzel ve iyi şeyin koruyucusu olmaya karar vermişsindir. Hatta kendini bildin bileli içten içe bir kutsaman olacağını biliyor da olabilirsin, sanki bu amaç ruhuna işlenmiş halde bu dünyaya gönderilmiş gibi.

Kötücül güçlere karşı duran bir muhafız olarak kutsamanlar çok nadiren kötücül bakış açısına sahip olur. Çoğu iyilik ve adalet yolunda yürür. Kutsal savaşında takip ettiğin yolun bakış açın tarafından nasıl şekillendirildiğini ve kendini, ilahların ve ölümlülerin önünde nasıl idare ettiğini göz önünde bulundur. Andın ve bakış açın uyum içinde olabilir ya da içtiğin ant henüz elde etmediğin davranışları temsil ediyor da olabilir.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir kutsaman yapabilirsin. Öncelikle Güç en yüksek yetenek puanın olmalı, bunun ardından da Karizma gelmeli. İkinci olarak soylu arka planını seç.



Sınıf Özellikleri

Bir kutsaman olarak şu sınıf özelliklerine sahipsindir.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir kutsaman seviyesi için 1z10
1. Seviyede Can Puanı: 10 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir kutsaman seviyesi için 1z10 (veya 6) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Tüm zırhlar, kalkanlar
Silahlar: Basit silahlar, savaşsal silahlar
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Bilgelik, Karizma
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Atletizm, Sezgi, Korkutma, Tıp, İkna, Din

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir savaşsal silah ve kalkan veya (*b*) iki savaşsal silah
- (*a*) beş fırlatılabilir mızrak veya (*b*) herhangi bir basit silah
- (*a*) din adamı çantası veya (*b*) kâşif çantası
- Zincir zırh ve kutsal sembol

İlahi Sezgi

Güçlü bir kötülüğün varlığını iğrenç bir kokuyu ve güçlü bir iyiliğin varlığını da sanki uhrevi bir müziği duyarmış gibi hissedersin. Eylem olarak sezgilerini bu türden güçleri tespit etmek için kullanabilirsin. Senin bir sonraki sıranın sonuna kadar senden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan ama tam siper ardında bulunmayan tüm göksel, perisel ve hortlakların nerede olduğunu tespit edebilirsin. Hissettiğin herhangi bir varlığın türünü (göksel, perisel veya hortlak) bilirsin ama kimliğini (örneğin vampir Kont Strahd von Zarovich) bilemezsin. Aynı alan içinde olmak şartıyla *kutsa* büyüsüyle olduğu gibi kutsanan veya kirletilen herhangi bir yer veya nesneyi de hissedersin.

Bu özelliği 1 + Karizma tamlayıcın kadar kullanabilirsin. Uzun bir molayı bitirince harcadığın tüm kullanımları geri kazanırsın.

Onayan Eller

Kutsal dokunuşun yaraları iyileştirir. Uzun bir mola aldığında kendini yenileyen, iyileştirme büyüsüyle dolusundur. Bu büyü gücünü kullanarak kutsaman seviyen x 5 puana eşit can puanı verebilirsin.

Bir eylem olarak ellerini bir yaratığın üzerine koyabilir ve içindeki bu büyü gücünden istediğin kadar can puanını o yaratığa verebilirsin. Hedef yaratığa verdiğin can puanları sahip olduğun bu iyileştirme gücünün toplam puanından fazla olamaz.

Alternatif olarak bu iyileştirme gücünden 5 can puanı harcayarak belirlediğin bir hedefi bir hastalıktan veya onu etkileyen bir zehirden kurtarabilirsin. Onayan Eller büyüsünü kullanarak tek bir defada birden fazla hastalığı iyileştirebilir, birden fazla zehri etkisiz hale getirebilirsin, tabii her biri için can puanlarını ayrı ayrı harcayarak.

Bu gücün hortlaklar ve yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Savaşma Biçimi

2. Seviyeden itibaren uzmanlığın olarak belirli bir tür savaşma biçimi seçersin. Aşağıdakilerden birini seç. Birden fazla Savaşma Biçimi seçemezsin. Daha sonra yeniden seçme şansı elde etsen de seçtiğin biçimi değiştiremezsin.

Savunma

Zırh giydiğinde ZS'ne +1 bonus eklenir.

Düellocu

Bir elinde sadece bir yakın dövüş silahı varsa ve başka bir silahın yoksa o silahla verdiğin zararlara +2 bonus zarar kazanırsın.

Büyük Silah Savaşçısı

Çift-elli bir yakın dövüş silahıyla yaptığın saldırı sonrası verdiğin zararı belirlemek için zarları attığında ve bu zarlarda 1 veya 2 puan geldiğinde zarları yeniden atabilirsin ki böyle yaparsan, 1 veya 2 gelse bile yeni attığın zarlarda gelen puanları kullanmak zorundasındır. Bu özellikten faydalanmak için kullandığın silah ya çift-elli ya da çok yönlü niteliklerine sahip olmalıdır.

Koruma

Görebildiğin bir yaratık senden en fazla 2 metre mesafede olan (senden başka) bir hedefe saldırırken, tepkini kullanarak, o yaratığın yaptığı saldırı kontrolüne dezavantaj uygulatabilirsin. Bunun için bir kalkan kullanman gerekmektedir.

Büyü Yapmak

2. Seviyeye geldiğinde tıpkı bir ruhani gibi meditasyon ve dua aracılığıyla ilahi büyüyü kullanmayı öğrenirsin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, sihirbaz büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyüleri Hazırlamak Ve Yapmak

Kutsaman tablosu kutsaman büyülerini yapmak için kaç tane büyü haznesine sahip olduğunu göstermektedir. 1. Seviye veya daha yüksek seviyeli kutsaman büyülerinden birini yapmak için o büyünün seviyesinde veya ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Kullandığın tüm büyü haznelerini uzun bir molanın ardından geri kazanırsın.

Kutsaman büyü listesinden seçeceğin ve senin yapabileceğin kutsaman büyülerini bir liste halinde hazırlarsın. Böyle yaptığında Karizma tamlayıcın + kutsaman seviyenin yarısının toplamına eşit sayıda büyü seç (en az bir büyü). Büyüler, büyü haznelerinin seviyesinde olmalı. Örneğin, eğer sen 5. Seviye bir kutsamansan dört 1. seviye ve iki 2. seviye büyü haznen vardır. 14 Karizma puanıyla hazırladığın büyü listesi, istediğin bileşimde (kombinasyonda) olarak 1. veya 2. seviyeden olmak üzere toplamda 4 büyü içerebilir. Eğer 1. seviye *yaraları iyileştir* büyüsü hazırladıysan, bu büyüyü 1. seviye veya 2. seviye büyü haznelerinden birini kullanarak yapabilirsin. Büyüyü yapmak o büyüyü hazırladığın büyü listesinden kaldırmaz sadece kullandığın hazneyi etkisiz hale getirir. Daha önce söylendiği gibi kullanılan hazneler uzun bir molanın ardından geri kazanılır.

Uzun bir molayı bitirdiğinde hazırladığın büyü listesini değiştirebilirsin. Yeni bir kutsaman büyü listesi hazırlamak dua etmek ve meditasyon yapmak şeklinde olduğu için zamana gereksinimi vardır. Yani listendeki her bir büyünün bir seviyesi için en az 1 dakika harcarsın.

Büyü Yapma Yeteneği

Karizma, kutsaman büyülerini yapmak için kullandığın büyü yapma yeteneğindir. Büyülerinin gücü inancından, doğru



yolda ilerlediğine emin olmadan gelir. Ne zaman bir ruhani büyüsü büyü yapma yeteneğine atıfta bulunursa Karizma puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir kutsaman büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Karizma tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Karizma tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Karizma tamlayıcın

Büyü Yapma Odağı

Kutsaman büyülerin için bir kutsal sembolü (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

İlahi Darbe

2. Seviyeden itibaren bir yaratığa bir yakın dövüş silahıyla vurduğunda silahın vereceği zarara ek olarak hedefe ışıltı zararı vermek için bir büyü haznesi harcayabilirsin. Fazladan verilen bu zarar 1. seviye büyü haznesi için 2z8 ve 1. seviyeden sonraki her bir büyü seviyesi için fazladan 1z8'dir fakat toplamda 6z8'i geçemezler. Hedef bir hortlak veya buk ise bu zarar 1z8 artar.

İlahi Onam

3. Seviyeye geldiğinde içinden akan ilahi büyü seni hastalıklara karşı bağışık yapar.

Kutsal Ant

3. Seviyeye geldiğinde seni bir kutsaman olarak sonsuza değin bağlayacak bir ant içersin. Şimdiye değin hazırlık aşamasındaydın, bu kutsal savaşa gönül vermiş ama henüz ant içmemiştin. Şimdi Bağlılık Andı, Kadimlerin Andı veya İntikam Andı'ndan birini içmek zorundasın ki bunların hepsi sınıf tanımının sonunda anlatılmıştır.

Yaptığın seçim sana 3. Seviyede ve daha sonra yeniden 7., 15. ve 20. seviyelerde yeni güçler verecektir. Bu güçler arasında ant büyüleri ve İlahi Aktarım özelliği de vardır.

Ant Büyüleri

Her ant, kendiyle ilgili bir dizi büyüye sahiptir. Antların anlatıldığı bölümde belirtilen seviyelerde bu büyülere erişim kazanırsın. Bir ant büyüsünü elde ettiğinde onu her zaman hazırlamış sayılırsın. Ant büyüleri her gün hazırlayabileceğin büyülerin sayısına dâhil edilmez.

Kutsaman büyü listesinde olmayan bir ant büyüsü elde edersen bu büyü her koşulda senin için bir kutsaman büyüsü sayılır.

İlahi Aktarım

İçtiğin ant, büyülü etkileri gerçekleştirebilmen için ilahi gücü aktarmana olanak sağlar. Andınla ilgili olan her İlahi Aktarım seçeneği onu nasıl kullanacağını açıklamaktadır.

İlahi Aktarım gücünü kullanmayı seçtiğinde, hangi seçeneği kullanacağını seçersin. İlahi Aktarım'ı tekrar kullanmak için uzun ya da kısa bir molayı bitirmen gerekmektedir.

Bazı İlahi Aktarım etkileri kurtulma kontrolleri yapılmasını gerektirmektedir. Bu sınıftan böyle bir etki kullandığında GS, kutsaman büyü kurtulma GS'ne eşittir.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Fazladan Saldırı

5. seviyeden itibaren, sıra sana geldiğinde, eylem olarak Saldırmayı seçtiğinde, bir yerine iki defa saldırabilirsin.

Koruma Halesi

6. Seviyeden itibaren ne zaman senin ya da senden en fazla 4 metre uzakta bulunan ve arkadaşın olan bir yaratığın kurtulma kontrolü yapması gerekse o yaratık (ya da sen) yapacağı kurtulma kontrolüne senin Karizma tamlayıcın kadar bonus kazanır (en az +1 olarak). Bu durumu sağlamak için bilinçli bir durumda olman gerekmektedir.

18. Seviyeye geldiğinde bu etkinin alanı 12 metreye çıkar.

Cesaret Halesi

10. Seviyeden itibaren sen ve senden en fazla 4 metre uzakta bulunan ve arkadaşın olan yaratıklar sen bilinçliyken korkutulamazlar (korkmuş olma durumu).

18. Seviyeye geldiğinde bu etkinin alanı 12 metreye çıkar.

Gelişmiş İlahi Darbe

11. Seviyeye geldiğinde doğruluktan gelen güçle o denli bütünleşmişsindir ki yakın dövüş silahlarıyla yaptığın tüm saldırılarda ilahi güç bulunur. Ne zaman bir yakın dövüş silahıyla bir yaratığa vursan, bu yaratık fazladan 1z8 ışıltı zararı alır. Ayrıca İlahi Darbe gücünü bir saldırı ile beraber kullanırsan bu saldırının zararını İlahi Saldırı'nın fazladan saldırısı olarak eklersin.

Arındıran Temas

14. Seviyeden itibaren eylem hakkını kullanarak kendin veya gönüllü bir yaratığın üzerindeki bir büyünün etkisini sonlandırabilirsin.

Bu yeteneğini Karizma tamlayacına eşit sayıda kullanabilirsin (en az bir defa). Uzun bir molayı bitirdiğinde harcadığın tüm kullanımları geri kazanırsın.

Kutsal Antlar

Bir kutsaman olmak doğruluk yolunda sürekli savaşmayı sağlayacak antlar içilmesi de demektedir ki bu, kötülüğe karşı aralıksız verilen mücadelede atılan adımlardan biridir. Son ant, kutsaman 3. Seviyeye geldiğinde içilir. Bu, onun tüm eğitiminin nihayete erdiği andır. Bu sınıftaki bazı karakterler 3. Seviyeye gelinceye ve bu andı içinceye değin kendilerini gerçek birer kutsaman olarak görmezler. Başkaları içinse bu andı içmek yerine getirilmesi gereken resmi bir ayrıntıdan başka bir şey değildir. Onlar için bu ant zaten bir kutsamanın yüreğinde her zaman bulunan doğruluk pusulasının üzerine vurulan önemsiz bir onay mühründen başka bir şey değildir.

Bağlılık Andı

Bağlılık Andı bir kutsamanı adalet, erdem ve düzen ülkülerinin en yücesine bağlar. Bazen centilmenler, atlılar, beyaz şövalyeler veya kutsal savaşçılar da denilen bu kutsamanlar, parlayan zırhlar içindeki kutsal ve önemli bir savaşçı resmi ve hayalinin vücut bulmuş halidir.



Onurlu ve şerefli bir şekilde hareket eder, adalet ve iyiliğin peşinden giderler. Kendilerini en mükemmel davranışları ve tutumları sergilemeye zorlarlar ve bazıları ister iyi bir şey olsun ister kötü, dünyanın geri kalanının da aynı şekilde davranmasını ister. Bu andı içenlerin çoğu kendini kanun ve iyilik ilahlarına adar ve ilahlarının ilkelerini adanmışlıklarının bir ölçütü olarak kullanır. Melekleri –yani iyiliğin en yüce hizmetkârlarını– ülküleri olarak görür ve meleklerin kanatlarına benzeyen resimleri miğferlerine veya armalarına işlerler.

Bağlılık İlkeleri

Bağlanma Andı'nın kesin sözcükleri ve yapısı çeşitlilik gösterse de bu andın kutsamanları şu ortak ilkeleri paylaşır.

Dürüstlük. Yalan söyleme ya da aldatma. Sözün senedin olsun.

Cesaret. Asla harekete geçmekten korkma. Ama önlemi de elden bırakma.

Tutku. Başkalarına yardım et, ihtiyacı olanı koru ve onları tehdit edenleri cezalandır. Düşmanlarına merhamet göster ama bu merhameti bilgelikle güçlendir.

Onur. Başkalarına adil davran ve onurlu davranışlarının onlar için örnek olmasını sağla. Mümkün olan en az zararı vererek elinden geldiğince çok iyilik yap.

Görev. Eylemlerinden ve onların sonuçlarından sorumlu ol, senin bakımına bırakılanları koru ve senin üzerinde yetkisi olanlara itaat et.

Ant Büyüleri

Aşağıda listelenen kutsaman seviyelerinde, ant büyüleri elde edersin.

Bağlılık Andı Büyüleri

Kutsaman Seviyesi	Büyüler
3'üncü	*kötülükten ve iyilikten korunma, sığınak*
5'inci	*küçük onama, dürüstlük alanı*
9'uncu	*umut ışığı, büyüyü dağıt*
13'üncü	*hareket özgürlüğü, inancın koruyucusu*
17'inci	*dua, alevli saldırı*

İlahi Aktarım

3. Seviyede bu andı içtiğinde aşağıdaki iki İlahi Aktarım seçeneğini elde edersin.

Kutsal Silah. Bir eylem olarak elinde (veya üzerinde) olan bir silahı İlahi Aktarım özelliğini kullanarak iyicil güçle doldurabilirsin. 1 dakika boyunca o silahla yaptığın saldırı kontrollerine Karizma tamlayıcını eklersin. Bu silah ayrıca 8 metrelik yarıçapa sahip bir alanı parlak ışıkla, bunun ardındaki 8 metrelik alanı da (toplam 16 metrelik bir yarıçap) alacakaranlıkla aydınlatır. Eğer silah zaten büyülü değilse bu süre için büyülü hale gelir.

Bu etkiyi, sıra sendeyken, herhangi başka bir eylemin parçası olarak sonlandırabilirsin. Bu silahı artık tutmuyor veya taşımıyorsan veya bilinçsiz haldeysen bu etki sona erer.

Kutsal Olmayanı Döndür. Bir eylem olarak kutsal sembolünü gösterir ve İlahi Aktarım gücünü kullanarak hortlakları ve bukları lanetleyen bir dua edersin. Senden en fazla 12 metre uzakta olan ve senin görebildiğin veya duyabildiğin her bir hortlak veya buk Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer yaratık bunda başarısız olursa 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin dönmüş sayılır.

Dönen bir yaratık kendi sırasını senden mümkün olduğunca uzağa gitmek için harcamak zorundadır ve kendi iradesiyle senin en fazla 12 metre yakınında bulunan bir noktaya ilerleyemez (yani kendi iradesiyle sana 12 metreden fazla yaklaşamaz). Ayrıca tepki de veremez. Eylemi olarak sadece Koşma eylemini kullanabilir ya da hareket etmesini engelleyecek bir şeyden kaçmayı deneyebilir. Eğer gidecek hiçbir yeri yoksa yaratık Kaçınma eylemini kullanabilir.

Andını Bozmak

Bir kutsaman her zaman en iyi ve doğru davranışı yerine getirmeye çalışır ama en erdemli kutsaman bile hata yapabilir. Bazen doğru yol çok zor olabilir, bazen bir durum kötünün iyisini gerektirebilir ve bazen hissedilen duyguların yoğunluğu bir kutsamana, andını bozdurabilir.

Andını bozan bir kutsaman, genellikle kendi inancını paylaşan bir ruhaniden ya da aynı tarikatın üyesi olan diğer bir kutsamandan af ve günahının bağışlanmasını diler. Böyle bir davranışta bulunan kutsaman, tövbesinin işareti olarak tüm bir geceyi duayla geçirebilir, oruç tutabilir veya nefsine hâkim olduğunu gösterecek başka bir eylemde bulunabilir. İtiraf töreninin ve affedilmenin ardından kutsaman, temiz bir sayfa açar.

Eğer bir kutsaman isteyerek andını hiçe sayarsa ve pişmanlık duyduğuna dair hiçbir iz göstermezse, bunun sonuçları daha ciddi olabilir. ZE'nin kararna bağlı olmakla birlikte tövbe etmeyen bir kutsaman bu sınıftan ayrılmaya ve yeni bir tanesini seçmeye zorlanabilir veya belki de *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde anlatılan Yeminbozan türü kutsamanın yolunu seçebilir.

Bağlılık Halesi

7. Seviyeden itibaren sen ve en fazla 4 metre uzağında bulunup arkadaşın olan yaratıklar sen bilinçliyken tılsımlanamazlar.

18. Seviyede bu halenin etki alanı 12 metreye çıkar.

Ruh Saflığı

15. Seviyeden itibaren her zaman *kötülükten ve iyilikten korunma* büyüsünün etkisi altındasındır.

Kutsal Ayla

20. Seviyede, bir eylem olarak, vücudunun günışığıyla parlamasını sağlayabilirsin. 1 dakika boyunca merkezi sen olan 12 metrelik yarıçapa sahip bir alanı parlak ışıkla ve bunun ardındaki bir diğer 12 metreyi de alacakaranlıkla aydınlatırsın.

Ne zaman düşman bir yaratık sırasına parlak ışık alanı içinde başlasa 10 ışıltı zararı alır.

Buna ek olarak bu süre boyunca buklar ve hortlaklar tarafından yapılan büyülere karşı yaptığın kurtulma kontrollerinde avantaja sahipsindir.

Bu özelliği bir defa kullandığında uzun bir molayı bitirmeden tekrar kullanamazsın.

Kadimlerin Andı

Kadimlerin Andı, elf ırkı ve meşhinlerin ayinleri kadar eskidir. Bazen peri savaşçılar, yeşil savaşçılar, boynuzlu savaşçılar da denen ve bu andı içen kutsamanlar karanlığa karşı verilen acunsal mücadelede seçimlerini aydınlıktan yana yapmışlardır. Çünkü onur, cesaret ve adalet ilkeleri önemli olmakla beraber onlar bu dünyanın güzelliğini ve yaşam veren şeylerini daha çok severler. Zırhlarını ve giysilerini, kendilerini bu dünyadaki yaşamı ve ışığı korumaya adadıklarını göstermesi için yapraklar, boynuzlar veya çiçekler gibi büyümekte olan şeylerin resimleriyle bezerler.

Kadimlerin İlkeleri

Kadimlerin Andı'nın ilkeleri sayılamayacak kadar uzun yıllardan beri korunarak gelmiştir. Bu ant kanun, düzen veya kargaşayla ilgili her türlü düşüncenin üzerine iyiliğin ilkelerine vurgu yapar. Dört ana ilkesi son derece basittir.





Işığı Yak. Merhamet, nezaket ve affetmek yönünde yaptıklarınla dünyadaki umut ışığını tutuştur, umutsuzluğu geri püskürt.

Işığı Koru. Dünyada iyiliğin, güzelliğin, sevginin ve kahkahanın olduğu yerlerde, onları bir çırpıda yok edip yutacak kötülüğe karşı dur. Yaşamın filizlendiği yerde, orayı çorak bir toprak parçası haline getirecek güçlere karşı mücadele et.

Kendi Işığını Koru. Şarkıdan ve kahkahadan, güzellikten ve sanattan memnun ol, zevk al. Eğer kendi kalbindeki ışığın ölmesine izin verirsen dünyadaki ışığı koruyamazsın.

Işığın Kendisi Ol. Umutsuzluk içinde yaşayan herkes için güneş gibi parlayan bir umut ışığı ol. Sevincinden ve cesaretinden güç alan ışığının, yaptığın her şeyde öne çıkmasını sağla.

Ant Büyüleri

Aşağıda listelenen kutsaman seviyelerinde ant büyüleri elde edersin.

Kadimlerin Andı Büyüleri

Kutsaman Seviyesi	Büyüler
3'üncü	*kıvrandıran saldırı, hayvanlarla konuşma*
5'inci	*Ay ışığı, sisli adım*
9'uncu	*bitki büyüt, zarardan koruma*
13'üncü	*buz fırtınası, taşderi*
17'inci	*doğayla söyleş, ağaç yolu*

İlahi Aktarım

3. Seviyede bu andı içtiğinde aşağıdaki iki İlahi Aktarım seçeneğini elde edersin.

Doğanın Öfkesi. Bir düşmanı yakalamak amacıyla ilkel güçleri yardımına çağırmak için İlahi Aktarım özelliğini kullanabilirsin. Bir eylem olarak senden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve görebileceğin bir yaratığa saldırıp onu yakalaması için hayaletimsi sarmaşıklar yaratabilirsin. Hedef yaratık başarılı bir Güç veya Çeviklik kurtulma kontrolü (kendi tercihi) yapmak zorundadır. Başarısız olursa durumu kısıtlanmış (yakalanmış) olarak değişir. Sarmaşıklar tarafından kısıtlanmış olan bu yaratık ne zaman sıra ona gelse, sırasının sonunda kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa kendini kurtarır ve sarmaşıklar ortadan kaybolur.

İnançsızı Döndür. İlahi Aktarım gücünü periseller ve buklar için duyması acı verici sözler söylemek amacıyla kullanabilirsin. Bir eylem olarak kutsal sembolünü gösterirsin ve senden en fazla 12 metre uzakta olan ve seni duyabilen her bir perisel veya buk, Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer yaratık bunda başarısız olursa 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin dönmüş sayılır.

Dönen bir yaratık kendi sırasını senden mümkün olduğunca uzağa gitmek için harcamak zorundadır ve kendi iradesiyle senin en fazla 12 metre yakınında bulunan bir noktaya ilerleyemez (yani kendi iradesiyle sana 12 metreden fazla yaklaşamaz). Ayrıca tepki de veremez. Eylemi olarak sadece Koşma eylemini kullanabilir ya da hareket etmesini engelleyecek bir şeyden kaçmayı deneyebilir. Eğer gidecek hiçbir yeri yoksa yaratık Kaçınma eylemini kullanabilir.

Eğer yaratığın gerçek biçimi bir illüzyon, biçimdeğiştirme veya başka bir etki tarafından gizlenmişse döndüğünde gerçek biçimi de gözler önüne çıkar.

Gözetme Halesi

7. Seviyeden itibaren eskilerin büyüsü senin üzerinde o kadar yoğun ve etkin bir şekilde bulunmaktadır ki sanki tüm vücudun hayatletimsi bir kalkanla sarılmıştır. Sen ve senin en fazla 4 metre uzağında bulunan arkadaş durumundaki yaratıkların, büyülerden gelecek zararlara karşı dirençleri vardır.

18. Seviyeye geldiğinde bu etkinin alanı 12 metreye çıkar.

Ölümsüz Gözcü

15. Seviyeden itibaren 0 can puanına düştüğüne ve ani ölüm gerçekleşmediğinde 1 can puanına düşmeyi seçebilirsin. Bu yeteneği bir kez kullandığında uzun bir molayı bitirmeden tekrar kullanamazsın.

Buna ek olarak yaşlanmaktan kaynaklanan zayıflık sana uğramaz ve büyülü olarak yaşlandırılamazsın.

Eskilerin Şampiyonu

20. Seviyede kendi seçeceğin bir görünüm kazanarak doğanın kadim güçlerinden birinin biçimini alabilirsin. Örneğin, derinin rengi yeşile dönebilir veya ağaç kabuğuna benzer bir hal alabilir, saçın yaprak veya yosun gibi olabilir veya geyiklerin boynuzuna benzer boynuzlara, aslanların yelesine benzer bir yeleye sahip olabilirsin.

Eylem hakkını kullanarak bir dönüşüm geçirirsin. 1 dakika boyunca aşağıdaki güçlere sahip olursun:

- Sıra ne zaman sana gelsen 10 can puanı kazanırsın.
- Ne zaman 1 eylem puanı yapım süresine sahip olan bir kutsaman büyüsü yapsan bu büyüyü bonus eylemini kullanarak yapabilirsin.
- Senden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan düşman yaratıkların, senin yaptığın kutsaman büyülerine ve İlahi Aktarım gücüne karşı yaptıkları kurtulma kontrollerinde dezavantajları vardır.

Bir kez bu özelliğini kullanınca uzun bir mola bitirmeden bunu tekrar kullanamazsın.

İntikam Andı

İntikam Andı iğrenç, kötü, büyük bir günah işleyenleri cezalandırmak için içilen kutsal bir anttır. Kötücül güçler çaresiz köylüleri katlettiğinde, bütün bir insan topluluğu ilahların iradesine karşı sırtını döndüğünde, bir hırsızlar loncası şiddeti rahatça kullanır, kendini güce kaptırır hale geldiğinde, bir ejderha kırlarda yaşayanların hayatını zindana çevirdiğinde… Bunun gibi durumlarda kutsamanlar ortaya çıkar ve yanlışı düzeltmek için İntikam Andı içer. Bu andı içen kutsamanlar için -ki bunlara bazen intikamcı veya kara şövalyeler de denir- kendi ruhlarının saflığı, adaleti sağlamak kadar önemli değildir.



İntikam İlkeleri

İntikam Andı'nın ilkeleri kutsamandan kutsamana farklılık gösterir ama bu ilkelerin hepsi ne pahasına ve nasıl olursa olsun yanlış yapanları cezalandırmakla ilgilidir. Bu ilkeleri benimseyen kutsamanlar kötülük yapanları adaletle tanıştırmak ve onlara ceza vermek için takip ettikleri doğruluk yolunu bile feda etmeye hazır savaşçılardır. Bundan dolayı bu kutsamanların bakış açısı genellikle tarafsız ya da adil tarafsızdır. Bu andın ana ilkeleri vahşi denebilecek kadar basittir.

En Kötüyle Savaş. Cezalandırmaya ant içtiğim düşmanlar ve daha küçük bir kötücül güç arasında seçim yapmam gerekirse en büyük kötüyle savaşmayı tercih ederim.

Kötülere Merhamet Yok. Sıradan düşmanlar merhametimi kazanabilir ama cezalandırmaya ant içtiklerim asla.

Nasıl ve Ne Pahasına Olursa Olsun. Şüphelerim ve vicdan azabım düşmanımı yok etmekten beni alıkoyamaz.

İyileştir. Düşmanlarım dünyaya zarar verip, can yakmışsa bunun nedeni onları durdurmada başarısız oluşumdur. Bu yanlışlardan etkilenen ve canı yananlara yardım etmeliyim.

Ant Büyüleri

Aşağıda listelenen kutsaman seviyelerinde ant büyüleri elde edersin.

İntikam Andı Büyüleri

Kutsaman Seviyesi	Büyüler
3'üncü	*lanet, avcının işareti*
5'inci	*kişiyi durdur, sisli adım*
9'uncu	*hız, zarardan korunma*
13'üncü	*sürgün, boyut kapısı*
17'inci	*canavarı durdur, uzakgörü*



İlahi Aktarım

3. Seviyede bu andı içtiğinde aşağıdaki iki İlahi Aktarım seçeneğini elde edersin.

Düşmanı Engelle. Bir eylem olarak İlahi Aktarım gücünü kullanıp kutsal sembolünü gösterir ve bir uyarı duası edersin. Senden en fazla 24 metre uzakta olan ve görebildiğin bir yatık seç. Bu hedef yaratık eğer korkmaya karşı bağışıklığı yoksa bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Buklar ve hortlakların bu kurtulma kontrolünde dezavantajları vardır.

Eğer yaratık başarısız olursa 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin korkmuş sayılır. Korkan bir yaratığın hızı 0'dır ve hızına aldığı hiçbir bonustan yararlanamaz.

Kurtulma kontrolünde başarılı olursa hedef yaratığın hızı 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin yarıya iner.

Kin Yemini. Bir bonus eylem olarak İlahi Aktarım özelliğini kullanıp senden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve senin görebileceğin bir yaratığa karşı kin yemini edebilirsin. Bu yaratığa karşı 1 dakika boyunca veya yaratığın can puanı 0'a düşüp durumu bilinçsiz oluncaya değin yaptığın saldırı kontrollerinde avantajın vardır.

Amansız İntikamcı

7. Seviyeden itibaren doğaüstü nitelik kazanan odaklanma gücün, kaçmakta olan bir yaratıkla aranda olan mesafeyi kapatmana yardımcı olur. Bir yaratığa saldırı fırsatını kullanarak saldırdığında ve bu saldırı isabet ettiğinde saldırının hemen ardından ve aynı tepkinin bir parçası olarak hızının yarısı kadar ilerleyebilirsin. Bu yürüme hareketi herhangi bir saldırı fırsatını tetikletmez.

İntikam Ruhu

15. Seviyeden itibaren Kin Yemini ettiğin yaratığa karşı çok daha büyük bir acımasızlıkla ve şiddetle saldırırsın. Ettiğin Kin Yemini'nin etkisi altında olan yaratık bir saldırı kontrolü yaptığında, eğer bu hedef yaratık senin ulaşabileceğin bir mesafedeyse tepkini kullanarak ona bir yakın dövüş saldırısı yapabilirsin.

İntikam Meleği

20. Seviyede intikam alan bir meleğin biçimine bürünebilirsin. Eylemini kullanarak bir dönüşüm geçirirsin. 1 saat boyunca şu özelliklere sahip olursun:

- Sırtından kanatlar çıkar ve sana 24 metrelik bir uçma hızı verir.
- Merkezi sen olan 12 metre yarıçapa sahip bir tehdit halesi yaratırsın. Ne zaman düşman bir yaratık ilk kez bu alana girse veya savaş esnasında sırasına bu alan içinde başlasa, bu yaratık başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin senden korkmuş olur. Bu yaratığa karşı yapılan tüm saldırı kontrollerinin avantajı vardır.

Bir kez bu özelliğini kullanınca uzun bir mola bitirmeden bunu tekrar kullanamazsın.





Kolcu

Ağaçların gölgesinde tek başına yürüyen kaba, sert ve vahşi görünen bir insan, yakınlardaki çiftliği yağmalamayı tasarlayan ork grubunu sessizce takip ediyor. Her iki elinde birer kısa kılıç tutuyor. Ansızın çelikten bir fırtına gibi orkların arasına dalıyor ve bir orkun ardından diğerinin cansız bedenini yere deviriyor.

Dondurucu nefesinden kaçınmak için kendini yere atan elf hemen ayağa kalkıyor ve karşısındaki beyaz ejderhaya bir ok atıyor. Nefesinin soğukluğu gibi bizzat ejderhanın kendinden gelen korku dalgasından silkiniyor ve pullarının arasındaki zayıf noktaları bulmak için ejderhaya ardı ardına ok yağdırıyor.

Elini yukarda tutan bir yarı-elf başının üzerindeki gökyüzünde daireler çizen şahinine geri dönmesi için bir ıslık çalıyor. Eline konan hayvana elfçe bazı talimatlar verdikten sonra izini sürdüğü baykuşayılarına işaret ediyor ve yayına bir ok yerleştirirken, düşmanlarının dikkatini dağıtsın diye şahinini onların üzerine gönderiyor.

Şehirlerin ve kasabaların gürültülü kalabalığından uzakta, yerleşim yerlerinin en uzağındaki çiftlikleri yaban hayvanlarından koruyan çitlerin ardında, balta girmemiş ormanların sık ağaçlarının ortasında ve ölümden başka bir şeyin olmadığı boş arazilerin ötesinde kolcular, sonu gelmeyen nöbetlerini tutmaktadırlar.

Ölümcül Avcılar

Yabanlığın savaşçıları olan kolcular medeniyetin sınırlarını tehdit eden canavarları avlar –insanımsı akıncılar, gözü dönmüş hayvangiller ve canavarımsılar, korkunç devler ve ölümcül ejderhalar. Avlarını bir avcı hayvan gibi takip etmeyi öğrenirler: Yabanlığı gizlice aş ve çalılar veya harabeler arasına gizlen. Kolcular, savaş eğitimlerini, özellikle avlamayı seçtikleri düşmanlarına karşı en işlerine yarayacak teknikler üzerine yoğunlaştırırlar.

Yaban arazilere olan aşinalıkları sayesinde kolcular aynı bir meşhini gibi doğanın gücünü kontrol etmelerini sağlayacak büyü yapma yeteneğini de elde ederler. Büyüleri tıpkı savaş yetenekleri gibi hızla, gizlilikle ve avlanmakla ilgilidir. Bir kolcunun becerileri ve yetenekleri medeniyetin çoğu zaman görünmez sınırlarını korumaya yönelik olan bu zalim göreve odaklanmış olmaları sayesinde keskinleşmiş ve mükemmelleşmiştir.

Bağımsız Maceracılar

Bir kolcu günlük hayatında para kazanmasını sağlayacak avcılık, rehberlik veya izcilik gibi işleri yapabilse de onun gerçek görevi medeniyetin sınırlarını, ortalığı cehenneme çeviren canavarlardan ve yaban arazilerden ferah ve zengin arazilere göç etmeye çalışan insan kitlelerinden korumaktır. Bazı yerlerde kolcular gizli örgütler kurar veya meşhini çevreleriyle güçlerini birleştirir. Neredeyse kendilerine zarar verecek kadar bağımsızlık yanlısı olan kolcular bir ejderha veya bir ork çetesi saldırısı meydana geldiğinde bir kolcunun ilk –ve muhtemelen de son– savunma hattı olduğunu bilir.

Bağımsızlık söz konusu olduğunda bu kadar gözü kara olmaları onları maceracılık yaşamı için biçilmiş birer kaftan haline getirmektedir. Çünkü kuru bir yatak ve sıcak bir banyonun rahatlığından uzaktaki bir yaşama gayet iyi uyum sağlamışlardır. Yabanın zorlukları karşısında ağlayan ve sızlanan şehirli maceracılarla karşılaştıklarında kolcular,



Kolcu									
				–Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı –					
Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Bilinen Büyüler	1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci
1'inci	+2	Seçilen Düşman, Doğal Kâşif	—	—	—	—	—	—
2'inci	+2	Savaşma Biçimi, Büyü Yapmak	2	2	—	—	—	—
3'üncü	+2	Kolcu Türü, İlkel Farkındalık	3	3	—	—	—	—
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi	3	3	—	—	—	—
5'inci	+3	Fazladan Saldırı	4	4	2	—	—	—
6'ıncı	+3	Seçilen Düşman ve Doğal Kâşif gelişimleri	4	4	2	—	—	—
7'inci	+3	Kolcu Türü özelliği	5	4	3	—	—	—
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi, Yolgezer	5	4	3	—	—	—
9'uncu	+4	—	6	4	3	2	—	—
10'uncu	+4	Doğal Kâşif gelişimi, Sırra Kadem Basmak	6	4	3	2	—	—
11'inci	+4	Kolcu Türü özelliği	7	4	3	3	—	—
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	7	4	3	3	—	—
13'üncü	+5	—	8	4	3	3	1	—
14'üncü	+5	Seçilen Düşman gelişmi, Kaybolmak	8	4	3	3	1	—
15'inci	+5	Kolcu Türü özelliği	9	4	3	3	2	—
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	9	4	3	3	2	—
17'inci	+6	—	10	4	3	3	3	1
18'inci	+6	Vahşi Hisler	10	4	3	3	3	1
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	11	4	3	3	3	2
20'inci	+6	Düşman Avcısı	11	4	3	3	3	2

onların bu haline biraz eğlence, biraz hayal kırıklığı biraz da şefkatle karşılık verir. Ama medeniyetin düşmanlarına karşı verilen savaşta kendi ağırlığını taşıyabilen savaşçıların, her türlü fazladan yüke değer olduğunu kısa sürede öğrenirler. Şımarık şehirliler yaban arazide kendilerini nasıl besleyeceklerini veya temiz suyu nasıl bulacaklarını bilmiyor olabilirler ama bu eksiklerini başka yollarla kapatırlar.

Bir Kolcu Yaratmak

Kolcu karakterini yaratırken sahip olduğun özel becerileri ve yetenekleri veren eğitimin doğası üzerine düşün. Kolcuların takip ettiği yolda ustalaşıncaya değin onunla beraber yabanlığı karış karış dolaştığın ve seni eğiten bir akıl hocan var mıydı? Bu birlikteliği sen mi sonlandırdın yoksa öğretmenin öldürüldü mü –belki de senin avlamayı tercih edeceğin hayvan tarafından? Belki de becerilerini bir meşhini dairesiyle ilişkisi olan bir kolcu takımının üyesi olarak öğrendin. Böylece yaban hayatına dair bilgilerde olduğu kadar arkışlı öğretiler ve yollar hakkında da bilgiler edinmişsindir. Kendi kendini yetiştiren bir kolcu da olabilirsin: Savaş sanatı, iz sürme hatta yabanda hayatta kalma yönünde duyduğun ihtiyaç sayesinde doğa ile kurduğun gizemli bir bağ.

Belirli bir düşman türüne olan nefretinin kaynağı nedir? Bir canavar sevdiklerini mi öldürdü yoksa doğup büyüdüğün yeri mi yok etti? Ya da bu canavarların yarattığı o kadar çok yıkım gördün de kendini onların bu kötülüklerini dizginlemeye mi adadın? Maceracı olmaya karar vermen, sınırları koruma yönündeki çabalarının bir devamı mı yoksa hayatındaki ciddi bir değişiklik mi? Hangi neden veya nedenlerden ötürü maceracılardan oluşan bir gruba katıldın? Yaban hayatının yollarını bu yeni arkadaşlarına öğretmekte zorluk mu çektin yoksa seni yaşadığın yalnızlıktan kurtarma çabalarını büyük bir sıcakkanlılıkla kabul mü ettin?

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir kolcu yapabilirsin. Öncelikle Çeviklik en yüksek yetenek puanın olmalı, onu Bilgelik takip etmeli (Çift silahla savaşmaya odaklanan bazı kolcular Güç puanlarını Çeviklikten yüksek yaparlar.) İkinci olarak yabancı arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir kolcu olarak şu sınıf özelliklerine sahipsindir.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir kolcu seviyesi için 1z10
1. Seviyede Can Puanı: 10 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir kolcu seviyesi için 1z10 (veya 6) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar
Silahlar: Basit silahlar, savaşsal silahlar
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Güç, Çeviklik
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Hayvan İdaresi, Atletizm, Sezgi, Araştırma, Doğa, Algı, Gizlilik, Hayatta Kalma

Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:



- (*a*) bir pullu zırh veya (*b*) deri zırh
- (*a*) iki kısa kılıç veya (*b*) iki basit yakın dövüş silahı
- (*a*) bir zindancı çantası veya (*b*) bir kâşif çantası
- Bir uzun yay ve içinde 20 ok bulunan bir sadak

Seçilen Düşman

1. Seviyeden itibaren belirli bir düşman türünü öğrenmede, takip etmede, avlamada ve hatta onunla konuşmada ciddi bir deneyimin vardır.

Kendine bir düşman türü seç: Sapınçlar, hayvangiller, gökseller, yapılar, ejderhalar, unsursallar, periseller, buklar, devler, canavarımsılar, sızıklar, bitkiler veya hortlaklar. Alternatif olarak kendine iki insanımsı ırkını (mesela sırtlandamlar ve orklar) da düşman olarak seçebilirsin.

Seçilen düşmanlarını takip ederken yaptığın Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrollerinde ve onlara dair bilgileri hatırlamak için yaptığın Zekâ kontrollerinde avantajın vardır.

Bu özelliğe sahip olduğunda (eğer herhangi bir dil konuşuyorsa), seçtiğin düşman tarafından konuşulan ve senin seçeceğin bir dili de öğrenirsin.

6. ve 14. seviyelerde kendine yeni birer düşman ve onlarla ilişkili olan birer dil daha seçersin. Seviye atladıkça yaptığın seçimler, maceralarında karşına çıkan canavar türlerini yansıtmalıdır.

Doğal Kâşif

Tek bir tür doğal çevreye son derece aşinasındır ve bu bölgelerde rahatlıkla yolculuk yapabilir, kolaylıkla hayatta kalabilirsin. Bir çevre türü seç: Kutup, sahil, çöl, orman, çayır, dağ, bataklık veya Karanlıkaltı. Seçtiğin çevre türüyle ilgili Zekâ veya Bilgelik kontrollerinde yetkin olduğun bir beceri kullanıyorsan yetkinlik bonusun ikiye katlanır.

Seçtiğin çevre türünde bir saat veya daha uzun süre yolculuk edersen aşağıdaki özelliklerden faydalanırsın:

- Zorlu arazi içinde bulunduğu grubun yolculuk hızını yavaşlatmaz.
- Büyülü araçlarla sağlananlar hariç olmak üzere içinde bulunduğun grup kaybolamaz.
- Yolculuk yaparken başka bir işle (yiyecek, yakacak vs. toplama, yön bulma veya iz arama gibi) meşgul olsan bile tehlikelere karşı tetikte olursun.
- Eğer yalnız başına yolculuk yapıyorsan normal hızda gizlice yol alabilirsin.
- Yiyecek, yakacak vs. topladığında normalde bulacağından iki kat fazlasını bulursun.
- Başka yaratıkları takip ederken onların tam sayısını, boyutlarını ve bölgeden ne kadar süre önce geçtiklerini öğrenirsin.

6. ve 10. seviyelerde kendine yeni çevre türleri seçersin.

Savaşma Biçimi

2. Seviyede uzmanlığın olarak belirli bir tür savaşma biçimi seçersin. Aşağıdakilerden birini seç. Birden fazla Savaşma Biçimi seçemezsin. Daha sonra yeniden seçme şansı elde etsen de seçtiğin biçimi değiştiremezsin.

Okçuluk

Mesafeli silahlarla yaptığın saldırı kontrollerine +2 bonus eklersin.

Savunma

Zırh giydiğinde ZS'ne +1 bonus eklenir.

Düellocu

Bir elinde sadece bir yakın dövüş silahı varsa ve başka bir silahın yoksa o silahla verdiğin zararlara +2 bonus zarar kazanırsın.

Çift Silah Savaşçısı

İki silahla birden savaşırken yetenek tamlayıcını, ikinci saldırının verdiği zarara ekleyebilirsin.

Büyü Yapmak

2. Seviyeye geldiğinde tıpkı bir meşhini gibi büyü yapmak için doğanın büyülü özünü kullanmayı öğrenirsin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, kolcu büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyü Hazneleri

Kolcu tablosu, 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli kolcu büyülerini yapmak için sahip olacağın büyü haznelerini göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için büyünün seviyesi ya da ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Uzun bir mola verdikten sonra harcadığın tüm büyü haznelerini geri kazanırsın.

Örneğin, 1. Seviye *dost hayvan* büyüsünü biliyorsan ve hem bir adet 1. seviye hem de bir adet 2. seviye büyü haznen varsa, bu büyüyü bu iki hazneden herhangi birini kullanarak yapabilirsin.

1. Seviye ve Sonraki Seviyelerde Bilinen Büyüler

Kolcu büyü listesinden seçeceğin iki tane 1. seviye büyüyü bilirsin.

Kolcu tablosundaki Bilinen Büyüler sütunu, kendi seçeceğin kolcu büyülerini ne zaman öğreneceğini gösterir. Bu büyülerin her biri, tabloda da gösterildiği üzere, sahip olduğun büyü haznelerinden olmalıdır.



Örneğin, bu sınıfta 5. Seviyeye ulaştığında, 1. veya 2. seviyeden bir yeni büyü öğrenebilirsin.

Buna ek olarak bu sınıfta bir seviye atladığında, bildiğin kolcu büyülerinden birini seçebilir ve kolcu büyü listesinden başka bir büyü ile değiştirebilirsin. Seçtiğin büyü sahip olduğun büyü haznelerinin seviyesinde olmalıdır.

Büyü Yapma Yeteneği

Kolcu büyülerin için Bilgelik büyü yapma yeteneğindir. Çünkü büyülerin gücünü senin doğayla aranda olan uyumdan almaktadır. Ne zaman bir büyü, büyü yapma yeteneğinden bahsetse, Bilgelik puanını kullanmalısın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir kolcu büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Bilgelik tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Bilgelik tamlayıcın

Kolcu Türü

3. Seviyede nasıl bir kolcu olmak istediğinle ilgili bir seçim yaparsın: Avcı ya da Hayvan Efendisi. Bunların ikisi de sınıf tanımının sonunda ayrıntılı olarak verilmiştir. Yaptığın seçim 3. Seviyede ve sonra yeniden 7., 11. ve 15. seviyelerde sana yeni özellikler kazandıracaktır.

İlkel Farkındalık

3. Seviyeden itibaren eylemini ve bir kolcu büyü hazneni kullanarak etrafında olan bitenlere dikkat kesilebilirsin. Harcadığın her bir büyü haznesi seviyesi için 1 dakika boyunca (1. seviyeyse 1 dakika, 2. seviyeyse 2 dakika vs.) şu yaratık türlerinin senin 2 kilometre (eğer seçtiğin çevredeysen 10 kilometre) yakınında olup olmadığını hissedersin: Sapınçlar, gökseller, ejderhalar, unsursallar, periseller, buklar veya hortlaklar. Bu özellik, yaratıkların yerini ve sayısını vermez.



Yetenek Puanı Gelişimi

4. seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Fazladan Saldırı

5. seviyeden itibaren, sıra sana geldiğinde, eylem olarak Saldırmayı seçtiğinde, bir yerine iki defa saldırabilirsin.

Toprağın Yürüyüşü

8. Seviyeden itibaren büyülü olmayan zor (zorlu) arazide yürümek seni yavaşlatmaz. Ayrıca büyülü olmayan bitkiler arasından geçmek de seni ne yavaşlatır ne de onların dikenleri, iğneleri veya buna benzer tehlikeleri zarar verir.

Buna ek olarak yürüyüşü yavaşlatmak amacıyla *dolandolaş* büyüsünün yaptığı gibi büyülü olarak oluşturulan veya yönlendirilen bitkilere karşı yaptığın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.

Sırra Kadem Basmak

10. Seviyeden itibaren 1 dakika harcayarak kendini gizleyebilirsin (kendin için kamuflaj yapabilirsin). Bunun için taze çamur, toz, bitki ve is gibi doğal yollarla oluşan maddelere ihtiyacın vardır ki bunları kullanarak kendini gizlersin.

Bu yolla bir kez kendini gizlediğinde en az senin kadar uzun ve geniş olan bir ağaç veya duvar gibi katı bir yüzeyin dibinde durarak (ona yapışarak) kendini gizlemeye çalışabilirsin. Hiç hareket etmeden veya eylem kullanmadan orada durduğun süre boyunca Çeviklik (Gizlilik) kontrollerine +10 bonus kazanırsın. Hareket ettiğinde veya eylem hakkını kullandığında bu özellikten faydalanmak için yeniden kendini gizlemen (kendine kamuflaj uygulaman) gerekir.

Kaybolmak

14. Seviyeden itibaren sıra sendeyken Gizlenmek (Saklanma) eylemini bonus eylem olarak kullanabilirsin. Bunun yanında eğer ardında bir iz bırakmayı seçmezsen, büyülü yollar hariç olmak üzere hiçbir şekilde izin sürülemez.

Vahşi Hisler

18. Seviyede göremediğin yaratıklarla savaşmanda sana yardımcı olan doğaüstü hislerin olur. Göremediğin bir yaratığa saldırdığında, yaptığın saldırı kontrollerinde yaratığın görünmez olmasından dolayı dezavantaja sahip olmazsın.

Ayrıca senden en fazla 12 metre uzakta bulunan herhangi bir görünmez yaratığın nerede olduğunu da biliyorsundur. Tabii bu yaratık senden saklanmıyorsa ve senin durumun da kör veya sağır değilse.

Düşman Avcısı

20. Seviyede düşmanlarının eşi benzeri olmayan avcısı olursun. Ne zaman sıra sana gelse seçilen düşmanlarından birine karşı yaptığın saldırı kontrolüne veya saldırının zararına Bilgelik tamlayıcını ekleyebilirsin. Bu özelliği zar atışlarını yapmadan ister önce ister sonra ama mutlaka saldırının etkileri uygulanmadan önce kullanmalısın.



KOLCU TÜRLERİ

Bir kolcunun, olmak istediği kolcunun iki ayrı şekli vardır: Avcı ve Hayvan Efendisi

AVCI

Avcı olmak medeniyet ile yabanlığın dehşeti arasında bir siper olduğunu kabul etmek demektir. Avcının yolunda ilerlerken gözü dönmüş divler ve ork sürülerinden kule gibi dikilen devler ve dehşete düşüren ejderhalara kadar karşına çıkan tehlikelerle savaşmak için özel teknikler öğrenirsin.

AVCININ AVI

3. Seviyede kendi seçeceğin şu özelliklerden birini kazanırsın.

Dev Avcısı. Kararlılığın en güçlü düşmanları bile zayıflatır. Bir silah kullanarak yaptığın saldırı isabet ettiğinde, eğer yaratık en yüksek can puanının (can puan üst sınırı) altındaysa 1z8 fazladan zarar alır. Bu türden fazla zararı, sıranda sadece tek bir kez kullanabilirsin.

Dev Katili. Senden en fazla 2 metre uzakta ve boyutu Büyük veya daha büyük olan bir yaratığın sana karşı yaptığı saldırı isabet veya ıska olursa tepkini kullanarak onun yaptığı saldırının hemen ardından o yaratığa saldırabilirsin, tabii bu durum söz konusu yaratığı görebiliyor olmanı gerektirmektedir.

Sürü Dağıtan. Her sıra sana geldiğinde bir kez olmak şartıyla, bir silahla saldırı yaptığında hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında ve kullandığın silahın mesafesinin içinde bulunan başka bir yaratığa aynı silahla saldırabilirsin.

SAVUNMA TAKTİKLERİ

7. Seviyede seçeceğin şu özelliklerden birini kazanırsın.

Sürüden Kaç. Sana yönelik saldırı fırsatları dezavantajlıdır.

Çoklusaldırı Savunması. Bir yaratık sana isabetli bir saldırı yaparsa sıranın sonuna değin o yaratıktan gelecek sonraki saldırılar karşısında ZS'ne +4 bonus kazanırsın.

Çelik İrade. Korkmuş olma durumuna karşı yapacağın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.

ÇOKLUSALDIRI

11. Seviyede seçeceğin şu özelliklerden birini kazanırsın.

Salvo. Eylemini kullanarak silahının menzili içinde bulunan ve senin görebildiğin bir nokta merkez olmak üzere o noktanın en fazla 4 metre uzağında bulunan tüm yaratıklara karşı mesafeli saldırı yapabilirsin. Tabii ki hedeflediğin alan içindeki her bir yaratık için mühimmatının olması gerekmektedir ve her bir hedef için ayrı ayrı saldırı kontrolü yaparsın.

Burgaç Saldırısı. Eylemini kullanarak senden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan tüm yaratıklara karşı bir yakın dövüş saldırısı yaparsın. Her bir yaratık için ayrı ayrı saldırı kontrolü yapman gerekmektedir.

ÜSTÜN AVCI SAVUNMASI

15. Seviyede seçeceğin şu özelliklerden birini kazanırsın.

Sakınma. İçgüdüsel atikliğin mavi bir ejderhanın *yıldırım nefesi* veya *ateş topu* büyüsü gibi belirli alan etkilerinden paçanı kurtarmanı sağlar. Verilen zararın sadece yarısını almanı sağlayacak bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmanı gerektiren durumlara maruz kaldığında, eğer kurtulma kontrolünde başarılı olursan hiç zarar almazsın. Eğer başarısız olursan verilen zararın yarısını alırsın (yarım zarar).

Akıntıya Karşı Dur. Düşman bir yaratık, yaptığı yakın dövüş saldırısı ile seni ıskaladığında tepkini kullanarak o yaratığı senin seçeceğin başka bir yaratığa (kendisi hariç) aynı saldırıyı yapmaya zorlayabilirsin.

Olağanüstü Kaçınma. Senin görebildiğin bir saldırgan yaptığı saldırıyla sana isabetli bir vuruş yaptığında tepkini kullanarak aldığın zararı yarıya indirebilirsin.

HAYVAN EFENDİSİ

Hayvan Efendileri medeni ırklar ve hayvangiller arasındaki dostluğun vücut bulmuş şeklidir. Hedeflerine odaklanmış olan bir hayvangil ve kolcu, medeniyeti ve yaban diyarları tehdit eden canavarlara karşı tekmişçesine savaşır. Hayvan Efendisi olmak kendini bu amaca adamak, yoldaşı ve arkadaşı olarak bir hayvanla yaşamak demektir.

KOLCUNUN YOLDAŞI

3. Seviyede maceralarında sana eşlik edecek ve senin yanında savaşacak eğitime sahip bir hayvangile kavuşursun. Orta boyuttan daha büyük olmayan ve zorluk derecesi 1/4 veya daha aşağısı olan bir hayvangil seç (Ek D örnek olarak şahin, çoban köpeği (mastif) ve panteri göstermektedir). Kendi yetkinlik bonusunu bu hayvangilin ZS'ne, saldırı kontrollerine, zarar zarlarına ve yetkin olduğu kurtulma kontrolleri ile becerilerine ekle. Onun en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) normal olan en üst can puanı seviyesine veya senin kolcu seviyenin dört katına eşittir (hangisi daha yüksekse). Diğer tüm yaratıklar gibi bu hayvangil de kısa bir mola esnasında Can Zarı kullanabilir.

Seçtiğin hayvangil elinden geldiğince senin emirlerine itaat eder. Sırasını seninle beraber kullanır (sıra sana geldiğinde ona da gelmiş olur). Sıra sendeyken hayvangile nereye gideceğini sözel olarak emredersin (bunun için senin bir eylem kullanman gerekmez). Eylem hakkını kullanarak hayvangile sözel olarak Saldırmasını, Koşmasını, Tüymesini veya Yardım etmesini emredebilirsin. Eğer bir emir vermezsen, hayvangil Kaçınma eylemini kullanır. Bir kez Fazladan Saldırı özelliğine sahip olduğunda, hayvangile Saldırmasını emrettiğinde, kendin de silahla bir saldırı yapabilirsin.

Eğer durumun güçsüzse veya ortalıkta yoksan, hayvangil kendi başına hareket eder, seni ve kendini korumaya odaklanır. Bir saldırı fırsatında bulunmak gibi tepki durumlarında, hayvagnilin tepkisini kullanması için asla senin emrine ihtiyacı yokutur.

Sadece bu hayvangil ile beraber seçtiğin çevrede yolculuk yaparken normal hızda gizlice ilerleyebilirsin.

Eğer bu hayvangil ölürse 8 saat harcayarak büyülü olarak başka bir hayvangille bağ kurabilir böylece yeni bir hayangile kavuşabilirsin. Bu esnada ya öncekiyle aynı türden ya da başka bir türden bir hayvangil seçersin.

OLAĞANÜSTÜ EĞİTİM

7. Seviyeden itibaren sıra sendeyken herhangi bir an, hayvan yoldaşının saldırmadığı durumlarda bonus eylemini kullanarak kendi sırasında ona Koşmasını, Tüymesini veya Yardım etmesini emredebilirsin. Buna ek olarak büyüsüz saldırılar ve zararlara yönelik bağışıklığın üstesinden gelmek için hayvangilin saldırıları artık büyülü sayılır.

HAYVANSI ÖFKE

11. Seviyeden itibaren hayvangil yoldaşın, ona Saldırı eylemini kullanmayı emrettiğinde, iki saldırı veya eğer sahipse Çoklusaldırı yapar.

BÜYÜLERİ PAYLAŞ

15. Seviyeden itibaren kendini hedef alan bir büyü yaptığında eğer hayvangil yoldaşın senin en fazla 12 metre mesafendeyse onun da bu büyüden etkilenmesine izin verebilirsin.







Serseri

Arkadaşlarına beklemesini işaret eden bir buçukluk, zindan koridoru boyunca sessizce ve gölgelere sığınarak ilerliyor. Bir kulağını kapıya yaslıyor, sonra bir dizi alet çıkartarak göz açıp kapayıncaya kadar kilidi açıyor. Bunun ardından savaşçı arkadaşları kapıyı tekmeleyerek açmak için ilerlerken o da gölgelere karışıyor.

Suç ortağı, kurdukları tuzaktaki rolünü oynamaya hazırlanırken bir insan, karanlıktaki arka sokağın gölgesinde bekliyor. Hedefleri -kötülüğüyle meşhur bir köle taciri- sokaktan geçerken suç ortağı çığlığı basıyor, tacir incelemeye geliyor ve suikastçının bıçağı, daha o ne olduğunu anlayamadan tacirin boğazını kesiyor.

Kıkırdamasını bastıran bir yercü parmaklarını oynatıyor ve büyüyle, gardiyanın belindeki anahtarlığı havaya kaldırıyor. Bir an sonra anahtarlar eline düşecek, kilitli hücre kapısı açılacak ve o ile arkadaşları kaçmak için harekete geçecekler.

Serseriler herhangi bir durumda başarılı olmak için yeteneklerine, gizliliklerine ve düşmanlarının zayıflıklarına güvenirler. Neredeyse her soruna çözüm bulmak yönünde ilginç bir içgüdüleri vardır. Tüm başarılı maceracı gruplarının temel taşı olan kendine yeterliliğin ve çeşitliliğin vücut bulmuşhalidirler.



Beceri Ve Kesinlik

Serseriler savaş yeteneklerinde mükemmelleşmek kadar başka becerilerde de usta olmak için ellerinden geleni yapar ve bu durum onlara sadece çok azının denk olabileceği geniş bir uzmanlık alanı kazandırır. Pek çok serseri, gizliliğe ve aldatmaya odaklanırken başkaları tırmanma, tuzakları bulup etkisiz hale getirme ve kilitleri açma gibi bir zindanda işlerine yarayacak becerileri daha iyi hale getirmeye çalışır.

Savaş söz konusu olduğunda serseriler seçimlerini saf güç yerine kurnazlıktan yana kullanmıştır. Bir serseri rakibini saldırı üzerine saldırı yaparak yormak ve yıpratmaktansa hedefin en çok zarar göreceği yerine tam isabetli bir saldırı yapar. Serserilerin, tehlikeden kaçınmak konusunda neredeyse doğaüstü bir becerileri vardır ve aralarından bazıları diğer yeteneklerini desteklemek için büyülü numaralar da öğrenir.

Gölgeler İçinde Bir Hayat

Her kasaba ve şehir, serserilerden kendine düşen payı almıştır. Bunların çoğu sınıfının en kötü özelliklerinin bir örneği gibidir; hırsız, suikastçı yankesici ve düzenbaz olarak yaşarlar. Bu alçak insanlar genellikle hırsızlar loncası veya suç aileleri şeklinde organize olmuştur. Çok sayıda serseri bağımsız olarak çalışır ama bazen dalavere ve soygunlarda kendilerine yardım etsin diye yanlarına çıraklar aldıkları da olur. Az sayıdaki serseri onurlu ve dürüst bir yaşam biçimini seçmiştir. Bunlar çilingir,



SERSERİ

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Sinsi Saldırı	Özellik
1'inci	+2	1z6	Uzmanlık, Sinsi Saldırı Hırsız Argosu
2'inci	+2	1z6	Kurnaz Eylem
3'üncü	+2	2z6	Serseri Türü
4'üncü	+2	2z6	Yetenek Puanı Gelişimi
5'inci	+3	3z6	Olağanüstü Kaçınma
6'ıncı	+3	3z6	Uzmanlık
7'inci	+3	4z6	Sakınma
8'inci	+3	4z6	Yetenek Puanı Gelişimi
9'uncu	+4	5z6	Serseri Türü özelliği
10'uncu	+4	5z6	Yetenek Puanı Gelişimi
11'inci	+4	6z6	Güvenilir Marifet
12'inci	+4	6z6	Yetenek Puanı Gelişimi
13'üncü	+5	7z6	Serseri Türü özelliği
14'üncü	+5	7z6	Körhis
15'inci	+5	8z6	Kaygan Zihin
16'ıncı	+5	8z6	Yetenek Puanı Gelişimi
17'inci	+6	9z6	Serseri Türü özelliği
18'inci	+6	9z6	Kaypak
19'uncu	+6	10z6	Yetenek Puanı Gelişimi
20'inci	+6	10z6	Şansın Seçimi

araştırmacı veya böcek ve haşere avcıları olarak hayatlarını kazanır. Özellikle son grup köpek kadar büyük, kurt kadar saldırgan, güçlü farelerin yaşadığı lağımlarda avlanır ki onların yaptığını yapabilecek insan sayısı hiç de fazla değildir.

Maceracılar olarak serseriler, kanunun her iki tarafında da bulunur. Bazıları şanslarını ganimet yığınlarında arayan her türlü iyilik hissini kaybetmiş suçlularken diğerleri de kanundan kaçmak için maceradan maceraya atılır. Bazı serseriler ganimet avında özellikle kadim harabelere ve gizli mezarlara sızma becerilerini öğrenmiş ve bunları mükemmelleştirmiştir.

Bir Serseri Yaratmak

Serseri karakterini yaratırken karakterinin kanunla olan ilişkisini göz önünde bulundur. Suçla dolu bir geçmişe –ya da şu andaki hale– mi sahipsin? Kanundan mı kaçıyorsun, kızdırdığın bir hırsızlar loncası başkanından mı? Yoksa daha büyük riskler ve ödüller için loncayı kendi isteğinle mi terk ettin? Seni maceralara sürükleyen şey açgözlülük mü yoksa başka bir kişisel hedef mi?

Seni önceki hayatından ayrılmaya iten olay neydi? Büyük bir hırsızlık veya dolandırma oyunu ters gitti de seni, hayatını yeniden değerlendirmeye mi itti? Belki de şanslı olanlardandın ve başarılı bir soygun, sefil hayatından kaçman için sana yeteri kadar para kazandırdı. Uzak diyarların çağrısı sonunda seni evinden kopardı mı? Belki de kendini bir anda ailenden ve akıl hocandan ayrılmış buldun ve hayatını devam ettirmek için başka bir yol bulman gerekti. Veya belki de yeni bir arkadaşla tanıştın –maceracılar grubunun bir başka üyesi– ve bu arkadaşın sana para kazanmak için yeni imkânların olduğunu ve sahip olduğun özel becerilerin çok daha iyi amaçlar için kullanılabileceğini göstermiştir.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir serseri yapabilirsin. Öncelikle Çeviklik en yüksek yetenek puanın olmalı. Araştırma becerisinde mükemmelleşmek veya Arkışlı Üçkâğıtçı olmak için Zekâ, Çeviklikten sonraki en yüksek puanın olmalı. Aldatma becerisinde uzmanlaşmak ve sosyal etkileşimlerde iyi olmak içinse Karizma puanını yüksek tutmalısın. İkinci olarak şarlatan arka planını seç.

Sınıf Özellikleri

Bir serseri olarak şu sınıf özelliklerini kazanırsın.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir serseri seviyesi için 1z8
1. Seviyede Can Puanı: 8 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir serseri seviyesi için 1z8 (veya 5) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar
Silahlar: Basit silahlar, el arbaletleri, uzun kılıçlar, meçler, kısa kılıçlar
Aletler: Hırsızlık aletleri

Kurtulma Kontrolleri: Çeviklik, Zekâ
Beceriler: Şunlardan dördünü seç: Akrobasi, Atletizm, Aldatma, Sezgi, Korkutma, Araştırma, Algı, Performans, İkna, El Çabukluğu, Gizlilik





Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir meç veya (*b*) bir kısa kılıç
- (*a*) bir kısa yay ve içinde 20 ok bulunan bir sadak veya (*b*) bir kısa kılıç
- (*a*) bir hırsız çantası, (*b*) zindancı çantası veya (*c*) kâşif çantası
- Deri zırh, iki hançer ve hırsızlık aletleri

Uzmanlık

1. seviyede, (a) kendi beceri yetkinliklerinden ikisini veya (b) beceri yetkinliklerinden biriyle beraber Hırsızlık Aletleri yetkinliğini seç. Seçtiğin bu iki grup yetkinlikten herhangi birini kullanan yetenek kontrolleri için, yetkinlik bonusun ikiye katlanacaktır.

6. seviyede bu durumdan faydalanmak için bu ikisine ek olarak başka iki yetkinlik (becerilerde veya Hırsızlık Aletlerinde) daha seçebilirsin.

Sinsi Saldırı

1. Seviyeden itibaren fark ettirmeden saldırmayı ve bir düşmanın dikkatinin dağınık olmasından faydalanmayı öğrenmişsindir. Her sıranda bir defa olmak üzere eğer yaptığın saldırı kontrolünde avantajın varsa o saldırı ile yaptığın isabetli bir vuruşta hedefine fazladan 1z6 zarar verebilirsin. Saldırı, ustalık gerektiren veya mesafeli bir silahla yapılmalıdır.

Eğer hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında, güçsüz durumda olmayan ve düşman sayılan başka bir yaratık varsa ve yaptığın saldırı kontrolünde dezavantajın yoksa söz konusu saldırıda avantaja ihtiyacın yoktur.

Serseri tablosunun Sinsi Saldırı sütununda da gösterildiği üzere bu sınıfta seviye atladıkça bu şekilde verdiğin fazladan zararın miktarı artmaktadır.

Hırsız Argosu

Serseri eğitimin sırasında, dışarıdan normal görünen bir konuşmayla gizli mesajlar vermeni sağlayan lehçeler, jargonlar ve şifrelerden oluşan gizli bir karışım olan hırsız argosunu öğrenirsin. Bu türden mesajları sadece hırsız argosunu bilen başka bir yaratık anlayabilir. Bu argoyu kullanarak vermek istediğin bir mesaj, açıkça söylediğin süreye kıyasla dört kat daha fazla zaman alır.

Buna ek olarak bir bölgenin tehlikeli olup olmadığı, bir alanın hırsızlar loncasının etkinlik alanında olup olmadığı, yakınlarda ganimetin bulunup bulunmadığı, içinde bulunduğun yerleşimdeki insanların kolay hedefler haline gelip gelmeyeceği veya kaçmakta olan hırsızlar için evlerini açıp açmayacakları gibi kısa ve basit mesajlar iletmek için kullanılan gizli işaretleri ve sembolleri anlarsın.

Kurnaz Eylem

2. Seviyeden itibaren hızlı düşünme yeteneğin ve atikliğin hızlıca hareket etmeni sağlar. Savaş esnasında sıra her sana geldiğinde, bonus eylem kullanabilirsin ki bu bonus eylem Koşma, Tüyme veya Saklanma olabilir.

Serseri Türü

3. Seviyeden itibaren serseri yeteneklerine göre bir alanda ehliyet sahibi olabilirsin: Hırsız, Suikastçı veya Arkışlı Üçkâğıtçı. Bunların hepsi sınıf tanımının sonunda ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Yaptığın seçim sana 3. Seviyede ve daha sonra 9., 13. ve 17. seviyelerde yeni özellikler kazandıracaktır.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. Seviyeye ulaştığında ve sonra yeniden 8., 10., 12., 16. ve 19. seviyelere ulaştığında kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki farklı yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Olağanüstü Kaçınma

5. Seviyeden itibaren görebildiğin bir saldırgan yaptığı saldırıyla sana isabetli bir vuruş yaptığında tepkini kullanarak aldığın zararı yarıya indirebilirsin.

Sakınma

7. Seviyeden itibaren içgüdüsel atikliğin kızıl bir ejderhanın ateş nefesi veya buz fırtınası büyüsü gibi belirli alan etkilerinden paçanı kurtarmanı sağlar. Verilen zararın sadece yarısını almanı sağlayacak bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmanı gerektiren durumlara maruz kaldığında, eğer kurtulma kontrolünde başarılı olursan hiç zarar almazsın. Eğer başarısız olursan da sadece verilen zararın yarısını alırsın (yarım zarar).

Güvenilir Marifet

11. Seviyeden itibaren seçtiğin bazı becerilerde neredeyse mükemmelliğe erişmişsindir. Ne zaman yetkinlik bonusunu eklemene izin veren bir yetenek kontrolü yapsan 9 ya da daha altı gelen z20 zar atışını 10 olarak kabul edersin.

Körhis

14. Seviyeden itibaren duyabildiğin müddetçe senden en fazla 4 metre uzakta olan gizli veya görünmez durumda olan herhangi bir yaratığın nerede olduğunu bilirsin.

Kaygan Zihin

15. Seviyeden itibaren büyük bir zihinsel güce sahipsindir. Bilgelik kurtulma kontrollerinde yetkinliğin vardır.

Kaypak

18. Seviyeden itibaren kaçıp kurtulma konusunda öyle bir hale gelmişsindir ki saldırganlar sana karşı nadiren başarılı olur. Durumun güçsüz olmadığı müddetçe sana yönelik hiçbir saldırı kontrolünün avantajı yoktur.



Şansın Seçimi
20. Seviyede ihtiyaç duyduğunda başarılı olmak için olağanüstü bir maharete sahipsindir. Saldırı mesafesinin içinde olmak şartıyla yaptığın bir saldırı, hedefini ıskalarsa bu ıskayı isabet yapabilirsin. Alternatif olarak bir yetenek kontrolünde başarısız olursan yaptığın z20 atışını 20 gelmiş olarak kabul edebilirsin.

Bu özelliğini bir defa kullandığında bir uzun veya kısa mola almadan tekrar kullanamazsın.

Serseri Türleri
Serserilerin, becerilerini mükemmelleştirmek, savaşa yönelik keskinlikleri ve ölümcüllükleri, son derece hızlı tepki süreleri gibi pek çok ortak özelliği vardır. Ama farklı serseriler sahip oldukları özellikleri farklı yönlere çevirir, belirli bir tür serseri olma yolunda ilerler. Yapacağın bu seçim senin neye odaklandığını göstermektedir. Yani bu bir meslek seçiminden ziyade kullanmayı tercih ettiğin tekniklerle ilgilidir.

Hırsız
Becerilerini, senin olmayan şeyleri çalmak için geliştirirsin. Soyguncular, haydutlar, yankesiciler ve diğer suçlular genellikle bu gruptandır. Ama kendilerini profesyonel hazine avcısı, kâşif, araştırmacı olarak gören serseriler de bunlardandır. Atikliğini ve gizlenme kabiliyetini geliştirmeye ek olarak kadim harabelere girmek, tanıdık olmayan dilleri okumak ve normalde kullanamayacağın büyülü nesneleri kullanmak için işe yarar beceriler öğrenirsin.

Hızlı Eller
3. Seviyeden itibaren Kurnaz Eylemin sayesinde kazandığın bonus eylemi (a) Çeviklik (El Çabukluğu) kontrolü yapmak, (b) bir tuzağı etkisiz hale getirmek veya bir kilidi açmak veya (c) Bir Nesneyi Kullanmak eylemi için kullanabilirsin.

İkinci Katta
3. Seviyede bir Hırsız olmaya karar verdiğinde normalden hızlı tırmanma özelliğine kavuşursun, artık tırmanmak seni yavaşlatmaz.

Buna ek olarak koşarak yaptığın (başladığın) bir uzun atlama esnasında aşabileceğin mesafe Çeviklik tamlaycının yarısına denk metre kadar artar.

Üstün Sinsi
9. Seviyeden itibaren sıra sendeyken (içinde bulunduğun sırada) hızının yarısından daha fazla ilerlememişsen Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajın vardır.

Büyülü Nesne Kullanma
13. Seviyede büyülü aletler hakkında yeterince bilgi edinmişsindir ve senin işine yarayacak şekilde üretilmemiş olsalar bile büyü içeren nesneleri doğaçlama olarak kullanabilirsin. Büyülü nesneleri kullanmak için gerekli olan tüm sınıf, ırk ve seviye gerekliliklerini göz ardı edersin.

Kedi Hissi
17. Seviyeye geldiğinde tuzak kurmaya ve tehlikeden hızlıca kaçmaya oldukça uyum sağlamışsındır. Herhangi bir savaşın ilk turunda bir değil iki defa sıra sana gelir. İlk sıran normal olarak yaptığın savaş sırası belirleme kontrolüdür. İkincisi de bu puandan çıkarılan 10 ile belirlenir. Baskına uğradığında bu özelliğini kullanamazsın.

Suikastçı
Eğitimini zalim ölüm sanatı üzerine yoğunlaştırmışsındır. Bu türden olan serseriler çok çeşitlidir: Paralı katiller, casuslar, ödül avcıları ve hatta ilahlarının düşmanlarını ortadan kaldırmak için özel olarak kutsanmış din adamları. Gizlilik, zehir ve kılık değiştirme düşmanlarını ölümcül bir etkinlikle ortadan kaldırmanda sana yardımcı olur.

Bonus Yetkinlikler
3. Seviyede bu türü seçtiğinde kendini gizleme malzemeleri ve zehirci malzemelerinde yetkinlik kazanırsın.

Katlet
3. Seviyeden itibaren senden habersiz düşmanlarının üzerine atladığın an en ölümcül anın olmaya başlayacaktır. Savaş esnasında henüz sırası gelmemiş olan herhangi bir yaratığa karşı yaptığın saldırı kontrolünde avantajın vardır. Buna ek olarak baskına uğramış herhangi bir yaratığa karşı yaptığın saldırı isabetli olursa bu saldırı kritik vuruş olur.

Sızma Uzmanı
9. Seviyeden itibaren kendine sahte kimlikler yaratabilirsin ve bunlar asla başarısız olmaz. Bir kimliğin geçmişi, mesleği ve bağlantılarını yaratmak için yedi gün ve 25 altın parçası harcarsın. Başka birine ait olan bir kimlik yaratamazsın. Örneğin kendini varlıklı tüccarlardan oluşan bir grubun içine sızmak için uzaktaki bir şehrin ticarethanelerinden birinin üyesi olarak göstermek için kendine uygun giysiler, takdim mektupları ve resmi belgeler edinebilirsin.

Bunun ardından bu yeni kimliğini bir kılık değiştirme ürünü olarak benimsersen diğer yaratıklar aksi yönde bariz bir neden oluncaya değin senin, olduğunu söylediğin kişi olduğuna inanır.

Taklitçi
13. Seviyede başka birinin konuşmasını, yazısını ve davranışını insanı rahatsız edecek derecede iyi bir şekilde kopyalama yeteneğine kavuşursun. Bunun için o kişinin bu üç özelliğini üç saat boyunca çalışmalısın: Nasıl konuşuyor, el yazısı nasıl ve nasıl davranıyor.

Dışarıdan bakan sıradan biri için yaptığın taklit, aslından ayırt edilemez. Dikkatli bir yaratığın bir şeylerin yolunda olmadığından şüphelenip senin ipliğini pazara çıkarmasından kaçınman için yapacağın Karizma (Aldatma) kontrollerinde avantajın vardır.

Ölüm Vuruşu
17. Seviyeden itibaren ani ölümün efendisi haline gelirsin. Baskına uğramış bir yaratığa karşı isabetli bir saldırı yaptığında hedef yaratık Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır (GS 8 + Çeviklik tamlayıcın + yetkinlik bonusun). Başarısız olursa vereceğin zararın iki katını alır.

Arkışlı Üçkâğıtçı
Bazı serseriler gizlenme ve atiklik alanındaki keskin becerilerini tılsımlama ve illüzyon numaraları öğrenerek büyüyle güçlendirirler. Bu türden serserilerin arasında cepçiler ve soyguncularla beraber şakacılar, haylazlar ve önemli bir miktarda da maceracılar vardır.



BÜYÜ YAPMAK

3. Seviyeden itibaren büyü yapma yeteneği elde edersin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, sihirbaz büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler. Üç adet büyümsü öğrenirsin: *Büyücü eli* ve sihirbaz büyü listesinden seçeceğin iki başka büyümsü daha. 10. Seviyeye geldiğinde başka bir büyücü büyümüsüsü daha öğrenirsin.

Büyü Hazneleri. Arkışlı Üçkâğıtçı Büyü Yapma tablosu, 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli sihirbaz büyülerini yapmak için sahip olacağın büyü haznelerini göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için, büyünün seviyesi ya da ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Uzun bir mola verdikten sonra harcadığın tüm büyü haznelerini geri kazanırsın.

Örneğin, 1. seviye *kişiyi tılsımla* büyüsünü biliyorsan ve hem bir adet 1. seviye hem de bir adet 2. seviye büyü haznen varsa, bu büyüyü bu iki hazneden herhangi birini kullanarak yapabilirsin.

1. Seviye ve Sonraki Seviyelerde Bilinen Büyüler. Kendi seçeceğin üç adet 1. seviye sihirbaz büyüsü bilirsin. Bunların ikisi sihirbaz büyü listesindeki Efsunlama ve Yanılsama (İllüzyon) büyülerinden olmalıdır.

Arkışlı Üçkâğıtçı Büyü Yapma tablosundaki Bilinen Büyüler sütunu, 1. Seviye veya daha yüksek seviyeli sihirbaz büyülerini ne zaman öğrendiğini gösterir. Bu büyülerin her biri senin seçeceğin efsunlama veya yanılsama (illüzyon) büyülerinden ve haznen olan büyü seviyesinde olmalı. Örneğin, bu sınıfta 7. Seviyeye geldiğinde 1. seviyeden veya 2. seviyeden yeni bir büyü öğrenebilirsin.

8., 14. ve 20. seviyelerde öğrendiğin yeni büyüler, herhangi bir büyü okulundan olabilir.

Bu sınıfta ne zaman yeni bir seviye atlasan zaten bildiğin bir sihirbaz büyüsünü, sihirbaz büyü listesinden seçeceğin başka bir büyüyle değiştirebilirsin. Yeni büyün, haznelerinin büyü seviyesinde ve efsunlama veya yanılsama (illüzyon) büyülerinden olmalı. Tabii 8., 14. ve 20. seviyelerde öğrendiğin büyüleri değiştirmiyorsan.

Büyü Yapma Yeteneği. Zekâ, sihirbaz büyüleri yapma için kullandığın büyü yapma yeteneğindir. Çünkü büyüleri çalışma ve ezberleme yoluyla öğrenirsin. Ne zaman bir büyü büyü yapma yeteneğine atıfta bulunursa Zekâ puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir sihirbaz büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken zekâ tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Zekâ tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Zekâ tamlayıcın

BÜYÜCÜ ELİ HOKKABAZLIĞI

3. Seviyeden itibaren *büyücü eli* büyüsünü yaptığında bir hayaletin eli gibi görünen bu eli görünmez yapabilirsin ve ona şunları yaptırabilirsin:

- Elin tuttuğu bir nesneyi başka bir yaratık tarafından giyilen veya taşınan çanta vs. gibi bir eşyanın içine koyabilirsin.
- Başka bir yaratık tarafından giyilen veya taşınan çanta vs. gibi bir eşyanın içindeki bir nesneyi alabilirsin.
- Uzaktan, bu el aracılığıyla kilitleri açmak veya tuzakları etkisiz hale getirmek için Hırsızlık Aletlerini kullanabilirsin.

ARKIŞLI ÜÇKÂĞITÇI BÜYÜ YAPMA TABLOSU

Serseri Seviyesi	Bilinen Büyümsüler	Bilinen Büyüler	–Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı– 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü
3'üncü	3	3	2	—	—	—
4'üncü	3	4	3	—	—	—
5'inci	3	4	3	—	—	—
6'ıncı	3	4	3	—	—	—
7'inci	3	5	4	2	—	—
8'inci	3	6	4	2	—	—
9'uncu	3	6	4	2	—	—
10'uncu	4	7	4	3	—	—
11'inci	4	8	4	3	—	—
12'inci	4	8	4	3	—	—
13'üncü	4	9	4	3	2	—
14'üncü	4	10	4	3	2	—
15'inci	4	10	4	3	2	—
16'ıncı	4	11	4	3	3	—
17'inci	4	11	4	3	3	—
18'inci	4	11	4	3	3	—
19'uncu	4	12	4	3	3	1
20'inci	4	13	4	3	3	1

Yukarıda listelenen faaliyetlerden herhangi birini fark edilmeden, başarılı bir şekilde yapmak için senin Çeviklik (El Çabukluğu), söz konusu yaratığın ise Bilgelik (Algı) puanlarının çekiştirilmesi (karşılaştırılması) gerekmektedir.

Buna ek olarak eli kontrol etmek için Kurnaz Eylem tarafından sana kazandırılan bonus eylemi de kullanabilirsin.

BÜYÜLÜ TUZAK

9. Seviyeden itibaren bir yaratığa büyü yaptığında, bu yaratıktan gizlenmiş durumdaysan, hedef yaratığın, sırasında (büyünün yapıldığı ve içinde bulunulan sıra), bu büyüye karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır.

ÇOK YÖNLÜ ÜÇKÂĞITÇI

13. Seviyede *büyücü eli* büyüsünü kullanarak hedeflerinin dikkatini dağıtma yeteneğini elde edersin. Sıra sendeyken bonus eylem olarak büyü tarafından yaratılan hayaletimsi elin en fazla 2 metre uzağında olan bir yaratığı seç. Böyle yapmak senin sıran sona erinceye değin o yaratığa karşı yaptığın saldırı kontrollerinde sana avantaj verecektir.

BÜYÜ HIRSIZI

17. Seviyede büyü yapabilen herhangi başka birinden, bir büyünün nasıl yapılacağını büyülü olarak öğrenebilirsin.

Bir yaratık seni hedef alan veya içinde senin de bulunduğun alanı etkileyen bir büyü yapar yapmaz tepkini kullanarak bu yaratığı, büyü yapma yetenek tamlayıcısını kullanarak bir kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilirsin. GS senin büyü kurtulma kontrolü GS'ne eşittir. Başarısız olursa, yaratık tarafından yapılan bu büyüden bir zarar görmezsin. Buna ek olarak eğer bu büyü en azından 1. seviye ve senin de yapabileceğin bir seviyeyse (sihirbaz büyüsü olmasına gerek yoktur) bu büyüyü yapmak için gerekli olan bilgiyi çalarsın. Bundan sonraki 8 saat boyunca söz konusu büyüyü bilirsin ve büyü haznelerini kullanarak onu yapabilirsin. Büyüyü çaldığın yaratıksa 8 saat geçinceye değin o büyüyü tekrar yapamaz.

Bu özelliğini bir defa kullandığında uzun bir mola tamamlamadan tekrar kullanamazsın.





Büyücü

Altın rengi gözleri parlayan bir insan ellerini uzatıyor ve damalarında yanan ejderha alevini serbest bırakıyor. Cehennemi bir alev düşmanlarının etrafını kuşatıp onları ateş içinde bırakırken sırtından çıkan kanatlar onu başka bir yere taşıyor.

Nereden estiği bilinmeyen bir rüzgârın dalgalandırdığı uzun saçlarıyla bir yarı-elf, kollarını mümkün olduğunca geniş bir şekilde açıyor ve başını arkaya atıyor. Onu bir anlığına havaya kaldıran bir büyü dalgası etrafını kuşatıyor, içinden geçiyor ve muazzam bir yıldırım halinde vücudundan çıkıyor.

Bir dikitin arkasına çökmüş olan bir buçukluk parmaklarını, üzerine saldıran ünkürlüye uzatıyor. Bir ateş patlaması parmaklarından çıkıyor ve yaratığa saldırıyor. Buçukluk, yüzünde acımasız bir gülümsemeyle tekrar dikitin ardına geçiyor fakat derisini parlak mavi yapan vahşi büyünün farkında değil.

Büyücüler onlara egzotik bir kan bağıyla, başka bir doğadışı etkiyle verilen veya bilinmeyen acunsal güçlere maruz kalmalarıyla elde ettikleri büyülü bir doğum hakkına sahiptir. Büyücülük dil öğrenilir gibi öğrenilmez ve bu gücü kullanarak efsanevi bir hayat yaşamak da hiçbir okulun veremeyeceği derslerdendir. Hiç kimse büyücü olmayı seçmez, büyü gücü büyücüyü seçer.

Saf Büyü

Büyü, kontrol edilmeyi bekleyen edilgen bir güç olarak her büyücünün bedenini, zihnini ve ruhunu sarar. Bazı büyücüler ejderhalarla birleşmiş kadim bir soydan gelen büyü gücünü kullanır. Diğerleri saf, kontrol edilemeyen bir büyü gücü taşır, kendini beklenmedik yollarla ortaya çıkaran kaotik bir fırtına.

Büyücülere ait bu gücün ortaya çıkması, ne yapacağı tahmin edilemeyen vahşi bir hayvana benzer. Bazı ejdersoylular her nesilde sadece bir büyücü çıkarırken başka soylarda herkes bir büyücüdür. Çoğu zaman büyücülük yetenekleri talihin bir cilvesi olarak görünür. Bazı büyücüler güçlerinin kökenini bilmezken başkaları bu durumun kendi hayatlarındaki garip bir olaydan kaynaklandığını öğrenir. Bir zebaninin dokunuşu, bir bebeğin doğumunda bir tokaylının kutsaması veya arkışlı bir kaynaktan çıkan suyun tadı büyücülük kıvılcımını tutuşturabilir. Bir büyü ilahının hediyesi, İç Âlemlerin unsursal güçlerine veya Şekara'nın delirtici kaosuna maruz kalmak veya gerçekliğin nasıl işlediğine yapılan ufak bir bakış da bu hediyeyi ortaya çıkartabilir.

Büyücülerin, büyükitaplarına veya sihirbazların bel bağladıkları büyü bilgilerini anlatan tomarlara ihtiyacı yoktur. Cadılarınkinde olduğu gibi onlara büyü gücünü veren ve anlaşma yaptıkları daha yüce bir güce de bel bağlamazlar. İçlerinde doğuştan var olan büyüyü idarelerine almayı ve onu dışarı aktarmayı öğrenerek bu gücü serbest bırakmak için yeni ve şaşırtıcı yollar keşfederler.

Açıklanamayan Güçler

Büyücüler nadir bulunur ve öyle ya da böyle maceracılık yaşamına bulaşmamış bir büyücü bulmak çok daha nadir bir durumdur. Damalarında kaynayan büyülü güçlere sahip insanlar kısa sürede bu gücün sessiz kalmaktan hoşlanmadığını öğrenir. Bir büyücünün büyüsü kullanılmak ister ve eğer böyle yapılmazsa bu gücün hiç tahmin edilemeyen yollarla kendini gösterme eğilimi vardır.



Büyücü														
						--Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı--								
Seviye	**Yetkinlik Bonusu**	**Büyücülük Puanları**	**Özellikler**	**Bilinen Büyümsüler**	**Bilinen Büyüler**	**1'inci**	**2'inci**	**3'üncü**	**4'üncü**	**5'inci**	**6'ıncı**	**7'inci**	**8'inci**	**9'uncu**
1'inci	+2	—	Büyü Yapmak, Büyücülük Kökeni	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2'inci	+2	2	Büyü Kaynağı	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3'üncü	+2	3	Metabüyü	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4'üncü	+2	4	Yetenek Puanı Gelişimi	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5'inci	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6'ıncı	+3	6	Büyücülük Kökeni özelliği	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7'inci	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8'inci	+3	8	Yetenek Puanı Gelişimi	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9'uncu	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10'uncu	+4	10	Metabüyü	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11'inci	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12'inci	+4	12	Yetenek Puanı Gelişimi	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13'üncü	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14'üncü	+5	14	Büyücülük Kökeni özelliği	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15'inci	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16'ıncı	+5	16	Yetenek Puanı Gelişimi	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17'inci	+6	17	Metabüyü	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18'inci	+6	18	Büyücülük Kökeni özelliği	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19'uncu	+6	19	Yetenek Puanı Gelişimi	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20'inci	+6	20	Büyülü Yenilenme	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Büyücülerin, onları maceracılık yaşamına iten, sıklıkla gizli ve hayalperest olan nedenleri vardır. Bazıları içlerinde bulunan büyülü gücü daha iyi bir şekilde anlamayı veya bu gücün kökeninin ne olduğunu öğrenmeyi ister. Başkaları ondan kurtulmak veya hepsini kullanabilecek duruma gelmek için yollar arar. Hedefleri ne olursa olsun büyücüler, bir maceracılar grubunun sihirbazlar kadar kullanışlı olan üyeleridir. Büyü bilgilerindeki azlığı, bildikleri büyüleri son derece esnek bir şekilde kullanabilmeleriyle kapatırlar.

Bir Büyücü Yaratmak

Büyücünü yaratırken sorman gereken en önemli soru gücünün kaynağı ve kökenidir. Karakterini yaratırken bu gücü bir ejdersoyuna mı yoksa vahşi büyünün etkisine mi borçlu olduğunu seçmen gerekmektedir. Ama büyü gücünün asıl kaynağını sen belirleyeceksin. Tanımadığın atalarından gelen bir aile laneti mi yoksa seni edilgen bir büyü gücüyle kutsayan ama aynı zamanda da yaralayan olağanüstü bir olay mı?

İçinde akan büyü gücü hakkında neler düşünüyor ve hissediyorsun? Kabul edip bu gücün ustası olmaya mı çalışıyorsun yoksa tahmin edilemez doğasından zevk mi alıyorsun? Bir iyilik mi yoksa lanet mi? Sen mi onu aradın o mu seni buldu? Reddetme hakkın var mıydı veya böyle bir hakkın olmasını ister miydin? Belki de kibirli bir amaç için böyle bir güç sana verilmiştir. Bu gücün sana büyücü olmayanlara karşı istediğini yapma, onlardan istediğini alma hakkı verdiğine de karar verebilirsin. Belki de sahip olduğun güç, seni dünya üzerindeki çok güçlü başka birine bağlıyordur –seni doğumunda kutsayan bir perisel, kendi kanından bir damlayı senin damarlarına aktaran bir ejderha, seni bir deney olarak yaratan bir markum veya bu gücü taşıman için seni seçen bir ilah.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir büyücü yapabilirsin. Öncelikle Karizma en yüksek yetenek puanın olmalı, onun ardından da Bünye gelmeli. İkinci olarak keşiş arka planını seç. Üçüncü olarak *ışık, tizarmak, ayaz ışını* ve *sarsan temas* büyümsülerini seç, bunlara ek olarak 1. Seviye *kalkan* ve *büyülü ok* büyülerini seç.

Sınıf Özellikleri

Bir büyücü olarak şu sınıf özelliklerini kazanırsın.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir büyücü seviyesi için 1z6
1. Seviyede Can Puanı: 6 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir büyücü seviyesi için: 1z6 (veya 4) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Yok
Silahlar: Hançerler, el okları, sapanlar, tahta sopalar, hafif arbaletler
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Bünye, Karizma
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Arkış, Aldatma, Sezgi, Korkutma, İkna, Din



Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir hafif arbalet ve içinde 20 ok olan bir sadak veya (*b*) herhangi bir basit silah
- (*a*) bir gereç kesesi veya (*b*) bir arkış odağı
- (*a*) bir zindancı çantası veya (*b*) bir kâşif çantası
- İki hançer

Büyü Yapmak

Senin veya ailenden veya atalarından birisinin geçmişindeki bir olay, senin üzerinde iyileştirilemez, giderilemez bir iz bırakmıştır ve bu iz seni arkışlı büyüyle birleştirmiştir. Kökeni ne olursa olsun bu büyü kaynağı senin büyülerini yapmanı sağlar. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, büyücü büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler

1. Seviyede büyücü büyü listesinden seçeceğin dört büyümsüyü bilirsin. Büyücü tablosunun Bilinen Büyümsüler sütununda gösterildiği üzere daha sonraki seviyelerde başka büyümsüler de öğrenirsin.

Büyü Hazneleri

Büyücü tablosu, 1. seviye ve daha yüksek seviyeli büyücü büyülerini yapmak için sahip olacağın büyü haznelerini göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için, büyünün seviyesi ya da ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Uzun bir mola verdikten sonra harcadığın tüm büyü haznelerini geri kazanırsın.

Örneğin, 1. seviye *yakan eller* büyüsünü biliyorsan ve hem bir adet 1. seviye hem de bir adet 2. seviye büyü haznen varsa, bu büyüyü bu iki hazneden herhangi birini kullanarak yapabilirsin.

1. Seviye ve Sonraki Seviyelerde Bilinen Büyüler

Büyücü büyü listesinden seçeceğin iki tane 1. seviye büyüyü bilirsin.

Büyücü tablosundaki Bilinen Büyüler sütunu, kendi seçeceğin büyücü büyülerini ne zaman öğreneceğini gösterir. Bu büyülerin her biri, tabloda da gösterildiği üzere, sahip olduğun büyü haznelerinden olmalıdır. Örneğin, bu sınıfta 3. Seviyeye ulaştığında, 1. veya 2. seviyeden yeni bir büyü öğrenebilirsin.

Buna ek olarak bu sınıfta bir seviye atladığında, bildiğin büyücü büyülerinden birini seçebilir ve onu büyücü büyü listesinden başka bir büyü ile değiştirebilirsin. Seçtiğin büyü de sahip olduğun büyü haznelerinin seviyesinde olmalıdır.

Büyü Yapma Yeteneği

Büyülerin için Karizma büyü yapma yeteneğindir. Çünkü büyünün gücü kendi iradeni bu dünyaya yansıtma ve üstün kılma becerinden gelmektedir. Ne zaman bir büyü, büyü yapma yeteneğinden bahsetse, Karizma puanını kullanmalısın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir büyücü büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Karizma tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Karzima tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Karizma tamlayıcın

Büyü Yapma Odağı

Büyücü büyülerin için bir arkış odağını (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

Büyücülük Kökeni

Kendine, içindeki edilgen büyü gücünün kaynağını tanımlayan bir köken seç: Ejdersoyu veya Vahşi Büyü. Her ikisi de sınıf tanımının sonunda ayrıntılı olarak anlatılmıştır.

Yaptığın seçim bu seçimi yaptığın 1. Seviyede ve yeniden 6., 14. ve 18. seviyelerde sana yeni özellikler kazandıracaktır.

Büyü Kaynağı

2. Seviyede içindeki büyü gücünün kaynağına bağlanırsın. Bu kaynak büyücülük puanlarıyla temsil edilir ki bunlar çeşitli büyülü etkiler yaratmana izin verir.

Büyücülük Puanları

2 büyücülük puanın vardır ve Büyücü tablosunun Büyücülük Puanları sütununda gösterildiği gibi daha yüksek seviyelere çıktıkça daha çok puan elde edersin. Hiçbir şekilde içinde bulunduğun seviye için tabloda gösterilenden daha fazla puanın olamaz. Harcadığın tüm büyücülük puanlarını uzun bir molanın ardından geri kazanırsın.

Dönüşken Büyü Yapımı

Fazladan büyü haznesi elde etmek için büyücülük puanlarını kullanabilirsin. Seviye atladıkça büyü puanlarını farklı amaçlar için kullanmanın yollarını öğrenirsin. Bu şekilde yarattığın tüm büyü hazneleri, uzun bir molayı bitirdiğinde kaybolur.

Büyü Hazneleri Yaratmak. Sıra sendeyken bonus eylem olarak harcamadığın büyücülük puanlarını bir büyü haznesine dönüştürebilirsin. Büyü Hazneleri Yaratma Tablosu verilen seviyelerde büyü haznesi elde etmenin kaç büyücülük puanına beden olduğunu göstermektedir. Bu yolla 5. Seviyeden daha büyük bir büyü haznesi oluşturamazsın.

Büyü Hazneleri Yaratma Tablosu

Büyü Haznesi Seviyesi	Büyücülük Puanı Bedeli
1'inci	2
2'inci	3
3'üncü	5
4'üncü	6
5'inci	7

Bir Büyü Haznesini Büyücülük Puanına Dönüştürme. Sıra sendeyken bonus eylem olarak bir büyü haznesini harcayabilir ve o haznenin seviyesine eşit büyücülük puanı kazanabilirsin.

Metabüyü

3. Seviyede büyülerini ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde etkileme yeteneğini elde edersin. Aşağıdaki Metabüyü seçeneklerinden kendi seçeceğin ikisini yapma yeteneği kazanırsın. 10. ve 17. seviyelerde birer yetenek daha kazanırsın.

Aksi belirtilmemişse bir büyü yaptığında sadece bir Metabüyü seçeneğini kullanabilirsin.



Özenli Büyü
Başka yaratıkların da kurtulma kontrolü yapmasını gerektiren bir büyü yaptığında bazı yaratıkları büyünün tam gücünden koruyabilir, onların etkilenmesine izin vermeyebilirsin. Bunun için 1 büyücülük puanı harcarsın ve Karizma tamlayıcından fazla olmayacak sayıda yaratık seçersin (en az bir yaratık). Seçtiğin yaratıklar büyüye karşı yapmaları gereken kurtulma kontrolünü otomatik olarak başarmış sayılırlar.

Ulaşan Büyü
2 metre veya daha uzun erimi olan bir büyü yaptığında 1 büyücülük puanı harcayarak büyünün erim mesafesini iki katına çıkarabilirsin.

Ancak temas ederek (dokunarak) yapabileceğin bir büyü söz konusu olduğunda 1 büyücülük puanı harcayarak bu büyünün mesafesini 12 metreye çıkarabilirsin.

Güçlü Büyü
Bir büyünün verdiği zararı belirlemek için zar atışı yaptığında 1 büyücülük puanı harcayarak Karizma tamlayıcın kadar zarar zarını yeniden atabilirsin. Böyle yaptığında yeni zar atışlarında gelen sayıyı kullanmalısın.

Büyüyü yaparken başka bir Metabüyü seçeneğini kullanmış olsan bile Güçlü Büyü özelliğini kullanabilirsin.

Sürekli Büyü
Etkisi 1 dakika ya da daha uzun olan bir büyü yaptığında 1 büyücülük puanı harcayarak bu süreyi ikiye katlayabilirsin. Bu şekilde uzattığın süre 24 saati geçemez.

Etkili Büyü
Bir büyü yaptığında, bu büyü hedef yaratığı (veya yaratıkları) büyünün etkisine direnmesi için kurtulma kontrolü yapmaya zorluyorsa 3 büyücülük puanı harcayarak büyünün hedeflerinden birinin, bu büyüye karşı yapacağı ilk kurtulma kontrolünde dezavantajlı olmasını sağlayabilirsin.

Hızlı Büyü
Yapım süresi 1 eylem olan bir büyü yaptığında 2 büyücülük puanı harcayarak bu seferliğine (bu yapımlık) bu büyünün yapım süresini 1 bonus eylem olarak değiştirebilirsin.

Sessiz Büyü
Bir büyü yaptığında 1 büyücülük puanı harcayarak o büyüyü herhangi bir bedensel veya sözel bileşeni olmadan yapabilirsin.

İkiz Büyü
Sadece tek bir yaratığı hedef alabilen ve herhangi bir etki alanına sahip olmayan bir büyü yaptığında yaptığın büyünün seviyesine eşit sayıda büyücülük puanı harcayarak aynı büyünün erim mesafesinde olan ikinci bir yaratığı da hedef alabilirsin (eğer bu büyü bir büyümsü ise o halde 1 büyücülük puanı).

Buna uygun olması için mevcur seviyesinde bir büyünün birden fazla yaratığı hedef alamaması gerekir. Örneğin, *büyülü ok* ve *alev ışını* uygun değildir ama *ayaz ışını* ve *renkser küre* uygundur.

Yetenek Puanı Gelişimi
4. seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Büyülü Yenilenme
20. Seviyede ne zaman bir kısa mola bitirsen 4 adet harcanmış büyücülük puanını yeniden kazanırsın.

Büyücülük Kökenleri
Farklı büyücüleri içlerindeki büyünün farklı kökenlerden geldiğini söyler. İlk bakıldığında oldukça farklı görünseler de bunlar ana olarak iki gruba ayrılır: Ejdersoyu ve vahşi büyü.

Ejdersoyu
İçindeki büyü, senin veya senin atalarından birinin kanıyla karışan ejderha büyüsünden gelmektedir. Bu kökene sahip büyücüler genellikle bu gücün kadim zamanlarda bir ejderha ile anlaşma yapmış atalarının birinden hatta belki de bizzat bir ejderha ataya sahip olmaktan kaynaklandığını öğrenir. Bu soylardan bazıları dünyada iyice ve yaygınca bilinir ama çoğu karanlıkta kalmıştır. Herhangi bir büyücü bir anlaşma veya beklenmedik bir olayın sonucu olarak kendi soyundaki ilk büyücü olabilir.

Ejderha Ata
1. Seviyede soyunun başlatıcısı olarak bir ejderha türü seçersin. Her bir ejderha ile ilişkilendirilen zarar türü daha sonra kazanacağın özellikler tarafından kullanılacaktır.

Ejderha Ata

Ejderha	Zarar Türü
Siyah	Asit
Mavi	Yıldırım
Pirinç	Ateş
Bronz	Yıldırım
Bakır	Asit
Altın	Ateş
Yeşil	Zehir
Kızıl	Ateş
Gümüş	Soğuk
Beyaz	Soğuk

Ejderha dilinde konuşabilir, okuyabilir ve yazabilirsin. Bunun yanında ne zaman ejderhalarla etkileşim halindeyken bir Karizma kontrolü yapman gerekse, eğer yaptığın kontrole uygulanabiliyorsa, yetkinlik bonusunu ikiye katlarsın.

Ejderi Direnç
Büyü vücudunda akarken ejderha atanın fiziksel özellikleri de kendini gösterir. 1. Seviyede en yüksek can puanın (can puan üst sınırın) 1 puan artar ve ne zaman bu sınıfta seviye atlasan 1 puan daha artar.

Buna ek olarak vücudunun bir kısmı ejderhalarınkine benzeyen, ince bir pul tabakası ile kaplıdır. Zırh giymezken ZS'n 13 + Çeviklik tamlayıcına eşittir.

Unsursal İlişki
6. Seviyeden itibaren Ejderha Atanla ilişkili türlerden zarar veren bir büyü yaptığında o zarara Karizma tamlayıcını eklersin. Aynı zamanda o zarar türüne 1 saat boyunca direnç kazanmak için 1 büyücülük puanı da harcayabilirsin.



Ejderha Kanatları

14. Seviyede sırtından bir çift ejderha kanadı çıkarma ve mevcut hızına eşit bir hızda uçma yeteneği elde edersin. Sıra sendeyken bu kanatları bonus eylemini kullanarak açabilirsin. Sen aksini isteyinceye değin kanatlar varlığını sürdürür. Bonus eyleminle onları ortadan kaldırabilirsin.

Eğer buna özel olarak üretilen bir zırh giymiyorsan, yani normal bir zırh giyiyorsan kanatlarını kullanamazsın ve aynı şekilde bu kanatları kullanmaya uygun olmayan bir giysi giyiyorsan kanatlarını kullandıktan sonra bu giysiler parçalanabilir.

Ejderi Varlık

18. Seviyeden itibaren sana büyü gücünü veren ejderhanın sadece onu görmekten kaynaklanan ve insanı dehşete düşüren gücünü kullanabilirsin. Bu da etrafındakilerin ya sana hayran kalmalarına ya da senden korkmalarına neden olur. Bir eylem olarak 5 büyücülük puanı harcayarak etrafında en fazla 24 metreye ulaşan bir hayranlık veya korku etki alanı (senin seçimin) oluşturabilirsin. 1 dakika boyunca ya da sen konsantrasyonunu kaybedinceye değin (tıpkı bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) bu etki alanında sırasına başlayan her düşman yaratık başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu, etki alanı sona erinceye değin tılsımlanmış veya korkmuş (hangisi daha önce seçildiyse) olmalıdır. Bu kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık bu etkiye 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

Vahşi Büyü

İçindeki büyü, yaratımın düzenini bozmaya çalışan kaosun vahşi gücünden gelmektedir. Saf büyünün bir türüne uzun süre maruz kalmış olabilirsin: Belki Şekara'ya, yani Unsursal Âlemlere belki de arkışlı Uzak Âlem'e açılan bir âlem geçidine. Belki de güçlü bir perisel yaratık tarafından kutsanmış veya bir zebani tarafından işaretlenmişsindir. Belki de büyü gücün doğumundan kaynaklanan bir şanstır; herhangi bir nedeni yoktur. Nasıl olursa olsun bu kaotik büyü içinde çalkalanmakta, dışarı çıkmak için yollar aramaktadır.

Vahşi Büyü Patlaması

1. Seviyede kendine bu kökeni seçtiğinde büyü yapma gücün, dizginlenemez büyü patlamalarına yol açar. Sıranda bir defa 1. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyücü büyüsü yapar yapmaz ZE senden bir z20 atmanı ister. Eğer 1 gelirse rastgele bir büyülü etki yaratmak için Vahşi Büyü Patlaması tablosuna bak. Eğer bu etki bir büyüyse Metabüyünden etkilenmek için çok vahşidir ve normalde konsantrasyon gerektiriyorsa bu seferlik konsantrasyon gerektirmez, büyünün etkinlik süresi boyunca var olur.

Kaosun Dalgaları

1. Seviyeden itibaren yaptığın bir saldırı, yetenek veya kurtulma kontrolünde avantaj sahibi olmak için şansın ve kaosun gücünü yönlendirebilirsin. Bir kez bunu yaptın mı bu özelliğini tekrar kullanmak için bir uzun molayı bitirmen gerekmektedir.

Bu özelliğini yeniden kullanma hakkını elde etmeden önce 1. Seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyücü büyüsü yapar yapmaz ZE senden Vahşi Büyü Tablosu'nu kullanmanı isteyebilir (Bkz. Vahşi Büyü Patlaması). Bunun ardından bu özelliği yeniden kullanma hakkını kazanırsın.

Şansın Efendisi

6. Seviyeden itibaren vahşi büyü gücünü kullanarak kadere yön verebilme yeteneğini elde edersin. Senin görebildiğin başka bir yaratık bir saldırı, yetenek veya kurtulma kontrolü yaptığında tepkini ve 2 büyücülük puanını harcayıp, 1z4 atıp, gelen sayıyı eklemesi veya çıkarması (senin seçimin) için o yaratığın yaptığı kontrole dâhil edebilirsin. Bunu kontrol yapıldıktan sonra ama mutlaka kontrolün etkileri uygulanmadan önce kullanmalısın.

Kontrollü Kaos

14. Seviyeden itibaren vahşi büyü patlaman üzerinde az da olsa kontrol kazanırsın. Ne zaman Vahşi Büyü Patlaması tablosunu kullanmak zorunda kalsan z20'yi bir değil iki defa atabilir ve yaptığın iki zar atışından istediğin bir tanesini kullanabilirsin.

Büyü Bombardımanı

18. Seviyeden itibaren büyülerinin zararlı gücü şiddetlenir. Yaptığın bir büyünün zararını belirlemek için zarları attığında, kullandığın zarlardan, üzerindeki en yüksek sayı gelenlerin (bir z6 için 6, bir z10 için 10, bir z12 için 12 vs.) birini seç ve onu tekrar at. Daha önce gelen sayıya ekle. Bu özelliği sıra ne zaman sana gelse sadece bir defa kullanabilirsin.



VAHŞİ BÜYÜ PATLAMASI

z100	Etki
01–02	Sonraki bir dakika boyunca sıra sana her geldiğinde tekrar Vahşi Büyü Patlaması için zar at. Eğer yine 01-02 gelirse, görmezden gel. (Bir dakika boyunca yaptığın tüm zar atışlarında gelen Vahşi Büyü Patlamaları gerçekleşecektir.)
03–04	Sonraki bir dakika boyunca eğer önünde bir engel yoksa tüm görünmez yaratıkları görebilirsin.
05–06	ZE tarafından seçilen ve kontrol edilen bir yasasal senden en fazla 2 metre uzaklıkta ve boş olan bir alanda ortaya çıkar. 1 dakika sonra kaybolur.
07–08	Hedefi (merkezi) sen olan bir 3. Seviye *ateş topu* büyüsü yaparsın.
09–10	Hedefi (merkezi) sen olan bir 5. Seviye *büyülü ok* büyüsü yaparsın.
11–12	Bir z10 at. Boyun, zarın üstündeki sayı kadar ve santimetre cinsinden değişir. Eğer gelen sayı tekse kısalırsın, çiftse uzarsın.
13–14	Hedefi (merkezi) sen olan bir *karmaşa* büyüsü yaparsın.
15–16	Sonraki bir dakika boyunca sıra her sana geldiğinde 5 can puanı kazanırsın.
17–18	Sen hapşırana kadar yüzünde duran, tüylerden yapılmış sakalın çıkar. Hapşırdığında bu tüyler yüzünden dışarı doğru her tarafa yüksek bir hızla uçar.
19–20	Hedefi (merkezi) sen olan bir *tereyağ* büyüsü yaparsın.
21–22	Bir dakika boyunca kurtulma kontrolü yapılmasını gerektiren yapacağın ilk büyüye karşı kurtulma kontrolü yapacak olan yaratıkların dezavantajı vardır.
23–24	Derinin rengi parlak bir mavi halini alır. Bir *laneti kaldır* büyüsü bu etkiyi sona erdirebilir.
25–26	Bir dakika boyunca alnının ortasında bir göz ortaya çıkar. Bu süre boyunca yaptığın Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantaja sahipsindir.
27–28	Bir dakika boyunca yapım süresi 1 eylem olan büyülerini 1 bonus eylem olarak yapabilirsin.
29–30	Kendi seçeceğin ve görebildiğin ama boş ve senden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan bir alana ışınlanırsın.
31–32	Sonraki sıranın sonuna kadar Ruhsal Âleme gidersin. Sıra, bir sonraki sefer sana geldiğinde ve sıran sona erdiğinde daha önceden bulunduğun yere geri dönersin. Eğer burası doluysa ona en yakın yere dönersin.
33–34	Bir dakika boyunca yapacağın ilk büyüde zarar vermek için zar atmak yerine gelebilecek en yüksek zarar puanını kullanırsın.
35–36	Bir z10 at. Yaşın, zarın üstündeki sayı kadar değişir. Eğer gelen sayı tekse gençleşirsin (en az 1 yıl), çiftse yaşlanırsın.
37–38	ZE tarafından kontrol edilen 1z6 adet fump senden en fazla 24 metre uzakta ve boş olan yerlerde ortaya çıkar ve senden korkmuş durumdadırlar. 1 dakika sonra kaybolurlar.
39–40	2z10 can puanı kazanırsın.
41–42	Bir sonraki sıranın başına kadar bir saksı bitkisi olursun. Bitkiyken durumun güçsüzdür ve her türlü zarara karşı hassasiyetin vardır. Eğer 0 can puanına düşersen saksın kırılır ve eski haline dönersin.
43–44	Bir dakika boyunca sıra ne zaman sana gelse bonus eylem olarak senden en fazla 8 metre uzaklıktaki boş bir alana ışınlanabilirsin.
45–46	Kendine *yüksel* büyüsünü yaparsın.
47–48	ZE'nin kontrol ettiği bir tek boynuzlu at senden en fazla 2 metre uzakta ortaya çıkar. 1 dakika sonra kaybolur.
49–50	Bir dakika boyunca konuşamazsın. Ne zaman konuşmaya çalışsan ağzından pembe baloncuklar çıkıp, uçmaya başlar.
51–52	Bir dakika boyunca hayaletimsi bir kalkan senin yanında havada süzülmeye başlar. Bu süre boyunca ZS'ne +2 ve *büyülü ok* büyüsüne karşı bağışıklık kazanırsın.
53–54	Sonraki 5z6 gün boyunca alkol tarafından zehirlenmeye karşı bağışıklık kazanırsın.
55–56	Saçın dökülür ama 24 saat içinde tekrar çıkar.
57–58	Bir dakika boyunca başka bir yaratık tarafından giyilmeyen, taşınmayan ve senin dokunduğun herhangi bir yanıcı nesne anında alevlerle kaplanır.
59–60	En düşük seviyeli büyü hazneni geri kazanırsın.
61–62	Bir dakika boyunca ne zaman konuşsan bağırarak konuşursun.
63–64	Hedefi (merkezi) sen olan bir *sis bulutu* büyüsü yaparsın.
65–66	Senden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve senin seçeceğin en fazla üç yaratık 4z10 yıldırım zararı alır.
67–68	Bir sonraki sıran sona erinceye değin sana en yakın olan yaratıktan korkarsın.
69–70	Bir dakika boyunca senden en fazla 12 metre uzakta bulunan her bir yaratık görünmez olur. Bu görünmezlik, görünmez olan yaratıklar bir saldırı ya da bir büyü yapıncaya değin sürer.
71–72	Bir dakika boyunca tüm zarar türlerine karşı direnç kazanırsın.
73–74	Senden en fazla 24 metre uzakta olan rastgele bir yaratık 1z4 saat boyunca zehirlenir.
75–76	Bir dakika boyunca merkezi sen olan, yarıçapı 12 metrelik bir alanı, parlak ışıkla aydınlatacak şekilde parlamaya başlarsın. Sırasını senden en fazla 2 metre uzaklıkta bitiren her yaratık kendi sırasının sonuna değin kör olur.
77–78	Kendine *başkalaşım* büyüsü yaparsın. Kurtulma kontrolünde başarısız olursan büyünün süresi boyunca bir koyun olursun.
79–80	Bir dakika boyunca senin 4 metre etrafında illüzyon kelebekler ve çiçek yaprakları uçuşur.
81–82	Hemen fazladan bir eylem hakkı kullanabilirsin.
83–84	Senden en fazla 12 metre uzağında bulunan her bir yaratık 1z10 çürütücü zarar alır. Verilen toplam zarar miktarı kadar can puanı kazanırsın.
85–86	*Ayna imge* büyüsünü yaparsın.
87–88	Senden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan rastgele bir yaratığa *uçma* büyüsü yaparsın.
89–90	Bir dakika boyunca görünmez olursun. Bu süre boyunca diğer yaratıklar seni duyamaz. Eğer bir saldırı veya bir büyü yaparsan görünmezlik sona erer.
91–92	Şu andan itibaren önündeki bir dakika içinde ölürsen, sanki *ruh göçü* büyüsü yapılmış gibi yeniden canlanırsın.
93–94	Bir dakika boyunca boyutun bir boyut büyür.
95–96	Sen ve senden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan tüm yaratıklar bir dakika boyunca delici zarara karşı hassasiyet kazanır.
97–98	Bir dakika boyunca zor duyulan, ruhsal bir müzikle çevrelenirsin.
99–00	Harcadığın tüm büyücülük puanlarını geri kazanırsın.



Cadı

Omzunda kıvrılan sahteejderiyle altın rengi cübbeler içindeki genç bir elf, sıcak bir gülümsemeyle ağzından çıkan tatlı sözleri, büyüsüyle daha da tatlı hale getiriyor ve sarayın kapısındaki muhafızı iradesine boyun eğdiriyor.

Alevler ellerinde hayat bulurken yaşlı bir insan, zebani efendisinin gizli adını fısıldıyor, büyüsünü buksal büyüyle birleştirip güçlendiriyor.

Bakışlarını elindeki tomar ve başının üzerindeki gökyüzünde, garip bir hizada dizilen yıldızlar arasında gezdiren geniş gözlü bir terenkelü, kendini uzak bir dünyaya götürecek geçidi açmak için arkışlı bir ayin duasını seslendiriyor.

Cadılar çokluevrenin katmanları arasındaki bilgiyi ararlar. Doğaüstü güçlere sahip arkışlı varlıklarla yaptıkları ahitleri aracılığıyla cadılar hem dikkat çekmeyen hem de görülmeye değer büyülerin kapısını açarlar. Perisel soyluların, zebanilerin, şeytanların, cadalozların ve Uzak Âlemlerin yabancı varlıklarının bilgisine güvenen cadılar, güçlerini daha da artırmak için arkışlı sırları bir araya getirirler.

Yeminli ve Borçlu

Bir cadı, başka dünyaya ait bir varlıkla yaptığı ahitle tanımlanır. Bazen cadı ve efendisi arasındaki ilişki bir ruhani ve onun ilahı arasındaki ilişkiye benzetilse de cadıların hizmet ettiği efendiler ilah değildir. Bir cadı, herhangi bir zebani prensine, bir başşeytana veya tamamen yabancı bir varlığa kendini adayan bir tarikata önderlik edebilir -ki bu varlıklar ruhanilerin genellikle uzak durduğu varlıklardır. Bununla beraber cadı ve efendisi arasındaki ilişki daha çok bir çırak ve usta arasındaki ilişki gibidir. Cadı öğrenir ve gücünü arttırır, buna karşılık olarak da efendisi adına bazı hizmetlerde bulunur.

Bir cadıya verilen büyü, cadının üzerindeki etkisi küçük ama sürekli olanlardan (karanlıkta görmek veya herhangi bir dili okumak gibi) çok güçlü büyülere erişmeye kadar her şey olabilir. Kitaplara düşkün olan sihirbazların aksine cadılar büyülerini göğüs göğse savaşta edindikleri yetenekle destekler. Hafif ağırlıktaki zırhlar içinde rahat, basit silahları kullanmada bilgilidirler.

Sırlara Dalanlar

Cadılar bilgi ve güç edinme konusunda tatmin edilemez bir istekle güdülenir ki bu istek onları bir ahit yapmaya ve hayatlarını şekillendirmeye zorlar.

Kendilerini buklara bağlayan cadıların hikâyeleri gayet yaygındır. Ama çoğu cadı buk olmayan efendilere hizmet eder. Bazen ormandaki bir gezgin, garip ama güzel bir kuleye denk gelir, içindeki perisel sahibi veya sahibesiyle tanışır ve daha ne olduğunu kavrayamadan bir ahit yapılmıştır bile. Ve bazen yasaklanmış bilgilere dair kâğıt tomarlarına



CADI

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Bilinen Büyümsüler	Bilinen Büyüler	Büyü Hazneleri	Hazne Seviyesi	Bilinen Yakarışlar
1'inci	+2	Öbür Dünyalı Efendi, Ahit Büyüsü	2	2	1	1'inci	—
2'inci	+2	Korkunç Yakarışlar	2	3	2	1'inci	2
3'üncü	+2	Ahit Bağışı	2	4	2	2'inci	2
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi	3	5	2	2'inci	2
5'inci	+3	—	3	6	2	3'üncü	3
6'ıncı	+3	Öbür Dünyalı Efendi özelliği	3	7	2	3'üncü	3
7'inci	+3	—	3	8	2	4'üncü	4
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi	3	9	2	4'üncü	4
9'uncu	+4	—	3	10	2	5'inci	5
10'uncu	+4	Öbür Dünyalı Efendi özelliği	4	10	2	5'inci	5
11'inci	+4	Esrarlı Büyüler (6'ıncı seviye)	4	11	3	5'inci	5
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	4	11	3	5'inci	6
13'üncü	+5	Esrarlı Büyüler (7'inci seviye)	4	12	3	5'inci	6
14'üncü	+5	Öbür Dünyalı Efendi özelliği	4	12	3	5'inci	6
15'inci	+5	Esrarlı Büyüler (8'inci seviye)	4	13	3	5'inci	7
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	4	13	3	5'inci	7
17'inci	+6	Esrarlı Büyüler (9'uncu seviye)	4	14	4	5'inci	7
18'inci	+6	—	4	14	4	5'inci	8
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	4	15	4	5'inci	8
20'inci	+6	Büyü Gücünün Efendisi	4	15	4	5'inci	8

odaklanmışken, zeki ama neredeyse çıldırmış bir öğrencinin zihni, maddi dünyanın sınırlarının ötesine ve dışarıdaki boşlukta ikamet eden yabancı varlıklara açılır.

Bir ahit bir kez yapıldığında, cadının bilgi ve güç açlığı sıradan çalışma ve araştırmalarla dindirilemez. Bu yolla elde edinilen bir gücü kullanma niyeti olmayan hiç kimse zaten bu kadar güçlü bir efendiyle böyle bir ahit yapmaz. Bunun yerine cadıların büyük kısmı günlerini, bir tür maceracılığı da içeren hedeflerinin peşinde koşmakla geçirir. Dahası efendilerinin istekleri cadıları maceralara iter.

Bir Cadı Yaratmak

Cadı karakterini yaparken efendin ve yaptığınız ahdin seni nelere mecbur ettiği üzerine düşünmek için biraz zaman ayır. Seni bu ahdi yapmaya iten neydi ve efendinle nasıl iletişime geçtin? Bir şeytan çağırmak için baştan mı çıkarıldın yoksa yabancı bir varlıkla bağlantı kurmak için yapman gereken ayini sen mi araştırıp buldun? Efendini sen mi aradın yoksa o mu seni seçti? Yaptığın ahdin getirdiği sorumluluklar altında eziliyor musun yoksa sana vaat edilen ödüllerin beklentisiyle zevk alarak mı hizmet ediyorsun?

ZE'n ile görüşerek yaptığın ahdin maceracılık hayatında ne kadar büyük bir yere sahip olacağını belirle. Efendinin talepleri seni maceralara sürükleyebilir ya da bu istekler, senin maceraların arasında yapabileceğin son derece küçük şeyler de olabilir.

Efendinle ne tür bir ilişkin var? Dostça mı, düşmanca mı, rahatsız edici mi yoksa aşkla mı dolu? Efendin, senin ne kadar önemli olmanı istiyor? Efendinin planlarındaki yerin nedir? Efendinin başka hizmetkârlarını da biliyor musun?

Efendin seninle nasıl iletişim kuruyor? Bir iptaşın varsa arada bir efendinin sesiyle konuşabilir. Bazı cadılar, efendilerinin mesajlarını ağaçlara kazınmış halde, çay yapraklarının suda aldığı şekilde veya gökyüzünde uçan bulutlarda bulur –sadece bir cadının görebileceği bir mesaj. Başka cadılar efendileriyle rüyalarda veya hayallerde veya başka aracılarla görüşür.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir cadı yapabilirsin. Öncelikle Karizma en yüksek yetenek puanın olmalı, onun ardından Bünye gelmeli. İkinci olarak şarlatan arka planını seç. Üçüncü olarak *ürkünç patlama* ve *soğuk dokunuş* büyümsülerini ve 1. seviye *kişiyi tılsımla* ve *cadı yıldırımı* büyülerini seç.

Sınıf Özellikleri

Bir cadı olarak şu sınıf özelliklerini kazanırsın.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir büyücü seviyesi için 1z8
1. Seviyede Can Puanı: 8 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir cadı seviyesi için: 1z8 (veya 5) + Bünye tamlayıcın



Yetkinlikler
Zırh: Hafif ağırlıktaki zırhlar
Silahlar: Basit silahlar
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Bilgelik, Karizma
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Arkış, Aldatma, Tarih, Korkutma, Araştırma, Doğa, Din

Ekipman
Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir hafif arbalet ve içinde 20 ok olan bir sadak veya (*b*) herhangi bir basit silah
- (*a*) bir gereç kesesi veya (*b*) bir arkış odağı
- (*a*) bir bilim adamı çantası veya (*b*) bir zindancı çantası
- Deri zırh, herhangi bir basit silah ve iki hançer

Öbür Dünyalı Efendi
1. Seviyede kendi seçeceğin, öbür dünyalara ait bir efendiyle anlaşma yaparsın: Başperi, Buk veya Büyük Kadim Olan ki bunların her biri sınıf tanımının sonunda anlatılmıştır. Yaptığın seçim sana 1. Seviyede ve daha sonra 6., 10. ve 14. seviyelerde yeni özellikler kazandıracaktır.

Ahit Büyüsü
Arkış alanında yaptığın araştırmalar ve efendin tarafından sana bahşedilen büyü sayesinde büyüler yapabilirsin. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, cadı büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler
1. Seviyede cadı büyü listesinden seçeceğin iki büyümsü bilirsin. Cadı tablosunun Bilinen Büyümsüler sütununda gösterildiği üzere daha sonraki seviyelerde başka büyümsüler de öğrenirsin.

Büyü Hazneleri
Cadı tablosu kaç tane büyü haznen olduğunu göstermektedir. Bu tablo ayrıca bu haznelerin hangi seviye olduğunu da göstermektedir; tüm büyü haznelerin aynı seviyedir. 1. seviye ve 5. seviye arasındaki bir cadı büyüsünü yapmak için bir büyü haznesi harcamalısın. Uzun bir mola verdikten sonra harcadığın tüm büyü haznelerini geri kazanırsın.

Örneğin, sen 5. Seviyeyken iki tane 3. seviye büyü haznen vardır. 1. seviye *cadı yıldırımı* büyüsün yapmak için bu haznelerden birini kullanmalı ve bu büyüyü 3. seviye bir büyü olarak yapmalısın.

1. Seviye Ve Sonraki Seviyelerde Bilinen Büyüler
1. Seviyede cadı büyü listesinden seçeceğin iki tane 1. seviye büyüyü bilirsin.

Cadı tablosundaki Bilinen Büyüler sütunu, kendi seçeceğin 1. seviye ve daha yüksek seviyeli cadı büyülerini ne zaman öğreneceğini gösterir. Seçtiğin büyü, senin seviyen için, tablonun Hazne Seviyesi sütununda gösterilenden yüksek seviyede olmamalıdır. Örneğin 6. Seviyeye ulaştığında yeni bir cadı büyüsü öğrenirsin ki bu 1., 2. veya 3. seviye olabilir.

Buna ek olarak bu sınıfta bir seviye atladığında, bildiğin cadı büyülerinden birini seçebilir ve cadı büyüleri listesinden başka bir büyü ile değiştirebilirsin. Seçtiğin büyü de sahip olduğun büyü haznelerinin seviyesinde olmalıdır.

Büyü Yapma Yeteneği
Cadı büyülerin için Karizma büyü yapma yeteneğindir. Ne zaman bir büyü, büyü yapma yeteneğinden bahsetse Karizma puanını kullanmalısın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir cadı büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Karizma tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Karzima tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Karizma tamlayıcın

Büyü Yapma Odağı
Büyücü büyülerin için bir arkış odağını (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

Korkunç Yakarışlar
Arkışlı bilgilere dair çalışmanda korkunç yakarışları gün yüzüne çıkartmışsındır. Bunlar sana kalıcı büyü yetenekleri kazandıran unutulmuş bilgi kırıntılarıdır.

2. Seviyede kendi seçeceğin iki korkunç yakarış öğrenirsin. Yakarış seçeneklerin sınıf tanımının sonunda ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Belirli cadı seviyelerine eriştiğinde kendi seçeceğin başka yakarışlar da öğrenirsin ki bu durum Cadı tablosunun Bilinen Yakarışlar sütununda gösterilmektedir.

Buna ek olarak bu sınıfta bir seviye atladığında, bildiğin yakarışlardan birini seçebilir ve o seviyede öğrenebileceğin başka bir yakarışla değiştirebilirsin.

Ahit Bağışı
3. Seviyede efendin sana bulunduğun hizmetler için bir hediye bahşeder. Kendi seçeceğin, aşağıdaki özelliklerden birini kazanırsın.

Zincir Ahdi
İptaş bul büyüsünü öğrenir ve bir ayin olarak yapabilirsin. Bu büyü bildiğin büyülerden sayılmaz.

Bu büyüyü yaptığında iptaşların normal biçimlerinden birini seçebilir veya şu özel biçimlerden birini seçebilirsin: şeytancık, sahteejder, dönek veya peri.

Buna ek olarak saldırı eylemini seçtiğinde saldırılarından birini feda ederek iptaşının tepkisini kullanarak bir saldırı yapmasını sağlayabilirsin.

Kılıç Ahdi
Boş elinde tuttuğun bir silahla ahit yapmak için eylemini kullanmayı seçebilirsin. Onu her defasında yarattığında, bu silahın nasıl bir şekil alacağın seçebilirsin (Silah seçenekleri için 5. Kısıma bak). Bu silahı kullanırken onda yetkinliğin vardır. Büyülü olmayan saldırılar ve zararlara duyulan direnç ve bağışıklık engelini ortadan kaldırmak amacıyla bu silah büyülü bir silah olarak kabul edilir.



Silahın, bir dakika boyunca senden 2 metre uzakta kalması halinde kaybolur. Bu özelliği tekrar kullanman halinde, silahı göndermeyi seçtiğinde (eylem kullanmana gerek yok) veya öldüğünde de kaybolur.

Bir büyülü silahı, bu silahı elinde tutarken yapacağın özel bir ayin aracılığıyla ahit silahın haline getirebilirsin. Kısa bir mola esnasında yapılacak 1 saat süren ayini yaparsın. Bunun ardından silahı boyutlararası bir yere göndererek gözden kaybedebilirsin. Silah bunun ardından ne zaman ahit yapsan yeniden ortaya çıkar. Bu şekilde kadim zamanlardan kalan özel eşyaları veya bilinçli silahları etkileyemezsin. Eğer ölürsen, başka bir silahta 1 saatlik ayini yaparsan veya bağlantıyı koparmak için 1 saatlik ayini yaparsan söz konusu silah senin ahit silahın olmaktan çıkar. Silah, bağ kırıldığında, boyutlararası yerdeyse senin ayağının dibinde ortaya çıkar.

Tomar Ahdi

Efendin sana Gölgeler Kitabı denilen bir kara büyü kitabı verir. Bu özelliği kazandığında herhangi bir sınıfın büyü listesinden üç büyümsü seçersin (üçünün de aynı listeden olmasına gerek yok). Kitap senin üzerindeyken bu büyümsüleri istediğin gibi yaparsın. Bunlar, bilmekte olduğun büyümsülere dâhil edilmezler. Eğer bunlar cadı büyü listesinde görünmüyorlarsa, yine de senin için cadı büyüleridir.

Eğer Gölgeler Kitabını kaybedersen efendinden yeni bir tane almak için 1 saatlik bir merasim düzenlemen gerekir. Bu merasim kısa veya uzun bir mola esnasında yapılabilir ve önceki kitabı yok eder. Sen öldüğünde kitap kül olur.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. Seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Esrarlı Büyüler (Arkın)

11. Seviyede efendin sana esrarlı büyü denilen büyülü bir sır (arkın) verir. Esrarlı büyü olması için cadı büyü listesinden 6. seviyeli bir büyü seç.

Tek bir defalığına bu esrarlı büyünü herhangi bir büyü haznesi harcamadan yapabilirsin. Bunu bir daha yapmak için uzun bir molayı bitirmen gerekir.

Daha yüksek seviyelerde bu şekilde kullanılabilecek daha fazla cadı büyüsü elde edersin: 13. Seviyede bir tane 7. seviye büyüsü, 15. Seviyede bir tane 8. seviye büyü ve 17. Seviyede bir tane 9. seviye büyü. Uzun bir molayı bitirdiğinde harcadığın tüm Arkınları geri kazanırsın.

Büyü Gücünün Efendisi

20. Seviyede harcadığın büyü haznelerini geri kazanmak için efendine yalvarırken içindeki arkışlı büyü gücünden faydalanabilirsin. Ahit Büyüsü özelliğinden harcadığın tüm büyü haznelerini kazanmak amacıyla efendine 1 dakika boyunca yalvarırsın. Bu yolla (ve özellikle) büyü haznelerini geri kazandığında tekrar böyle yapabilmek için uzun bir molayı bitirmen gerekmektedir.

Senin Ahit Bağışın

Her bir Ahit Bağışı seçimi efendinin doğasını yansıtan özel bir hayvan veya nesne ortaya çıkarmaktadır.

Zincir Ahdi. İptaşın sıradan bir iptaşa kıyasla çok daha kurnazdır. Normal biçimi efendini yansıtabilir: periler ve sahteejderler Başperi'ye bağlıdır ve şeytancıklar ve dönekler Buk'a bağlıdır. Büyük Kadim Olan'ın doğası anlaşılamaz olduğu için herhangi bir iptaş biçimi ona uygundur.

Kılıç Ahdi. Eğer efendin Başperi'yse silahın yapraklı asmalara bürünmüş ince uzun bir silah olabilir. Eğer Buk'a hizmet ediyorsan silahın siyah metalden yapılmış ve alevlerle süslenmiş bir balta olabilir. Eğer efendin Büyük Kadim Olan'sa silahın kadim zamanlardan kalmış gibi görünen, başında bir mücevher olan, kırpmayan korkunç bir göz şeklinde oyulmuş bir mızrak olabilir.

Tomar Ahdi. Gölgeler Kitabın efsunlama ve yanılsama büyüleriyle dolu, Başperi tarafından sana bahşedilen iyi ve güvenilir bir tomar olabilir. Belki de Buk sana bunu vermiştir: Zebani derisi ve demirle kaplı kalın bir kitap. Çağırma büyüleri ve acunun kötücül bölgelerine ait yasaklanmış ve unutulmuş bilgilerle dolu üstelik. Ya da Büyük Kadim Olan'la yaşadığı temas sonucu akıl sağlığını kaybetmiş bir çılgının eski püskü, parçalanmış günlüğü de olabilir. Yaptığın ahitten dolayı sadece senin anlayabileceğin ve yapmanı sağlayan büyü parçalarını tutan bir günlük.

Efendiler

Cadılar için efendi olarak hizmet eden varlıklar diğer varlık âlemlerinin yaşayanları olabilir –ilahlar değil ama güç konusunda neredeyse ilah gibidirler. Çeşitli efendiler cadılarına çeşitli güçler ve yakarışlar verirken bunlar karşılığında önemli şeyler isterler.

Bazı efendiler cadıları toplar ve onlara arkışlı bilgileri nispeten serbestçe verir veya ölümlüleri kendi iradelerine bağlamaları için yeteneklerini güçlendirir. Diğer efendiler güçlerini oldukça cimrice verir ve sadece bir cadıyla ahit yapar. Aynı efendiye hizmet eden cadılar kendilerini müttefik, kardeş veya rakip olarak görebilir.

Başperi

Efendin, peri âleminin bir sahibi veya sahibesi, ölümlü ırklar doğmadan çok önceleri unutulup gitmiş sırları koruyan efsanevi bir yaratıktır. Bu varlığın amacı sıklıkla anlaşılamaz ve bazen gariptir ve daha büyük bir büyü gücünü ele geçirmek veya çağlardır beklenen ve alınması gereken bir intikamı almak için harekete geçmek isteyebilir. Bu türden varlıklar arasında Soğuğun Prensi, Alacakaranlık Sarayı'nın yöneticisi, Havanın ve Karanlığın Kraliçesi, Yaz Sarayı'nın Titania'sı ve onun eşi Yeşil Lord Oberon, Aptalların Prensi Hyrsam ve kadim cadalozlar vardır.

Genişletilmiş Büyü Listesi

Başperi, bir cadı büyüsü öğrendiğinde genişletilmiş büyü listesinden seçim yapmana izin verir. Aşağıdaki büyüler senin için cadı büyü listesine eklenir.

Başperi Genişletilmiş Büyüleri

Büyü Seviyesi	Büyüler
1'inci	*peri ateşi, uyu*
2'inci	*sakinleştir, hayali güç*
3'üncü	*kıpmak, bitki büyüt*
4'üncü	*hayvangile hükmet, büyük görünmezlik*
5'inci	*kişiye hükmet, görünüş*



Peri Varliği
1. Seviyeden itibaren efendin, perilerin etrafa yaydığı aldatıcı ve korkutucu hissi senin de yayabilmeni sağlar. Bir eylem olarak merkezi sen olan 4 metrelik bir kare içindeki her bir yaratığı, senin cadı büyü GS'ne karşı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilirsin. Başarısız olan yaratıklar senin bir sonraki sıranın sonuna kadar senin tarafından tılsımlanmış ya da senden korkuyor (korkmuş) olacaklardır (senin seçimin).

Bu özelliği bir kez kullandıktan sonra kısa veya uzun bir mola bitirmeden tekrar kullanamazsın.

Sisli Kaçiş
6. Seviyeden itibaren aldığın zararlara karşılık olarak bir duman bulutu içinde kaybolabilirsin. Zarar aldığında tepkini görünmez olup senin görebileceğin, boş olan ve senden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan bir alana ışınlanmak için kullanabilirsin. Bir sonraki sıranın başına veya bir saldırı veya büyü yapıncaya değin görünmez olarak kalırsın.

Bu özelliği bir kez kullandıktan sonra kısa veya uzun bir mola bitirmeden tekrar kullanamazsın.

Aldatici Savunma
10. Seviyeden itibaren efendin sana, düşmanlarının zihin etkileyici büyülerini onlara karşı nasıl kullanacağını öğretir. Tılsımlanmaya karşı bağışıklık kazanırsın ve başka bir yaratık seni tılsımlamaya çalıştığında tepkini kullanarak sana yöneltilmiş tılsım büyüsünü o yaratığa karşı kullanabilirsin. Söz konusu yaratık senin cadı büyü GS'ne karşı başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Aksi halde ya 1 dakika boyunca ya da herhangi bir zarar alıncaya değin bu yaratık senin tarafından tılsımlanmış olur.

Korkunç Hayal
14. Seviyeden itibaren bir yaratığı hayali bir dünyaya gönderebilirsin. Bir eylem olarak senin görebileceğin ve senden en fazla 24 metre uzakta olan bir yaratık seç. Bu yaratık senin cadı büyüsü GS'ne karşı başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa senin tarafından ya 1 dakika ya da sen büyü konsantrasyonunu (sanki bir büyüye konsantre olmuşçasına) kaybedinceye değin tılsımlanmış veya senden korkmuş durumda (senin seçimin) olur. Eğer hedef yaratık zarar alırsa bu büyü erkenden sona erer.

İllüzyon sona erinceye kadar hedef yaratık kendini sisli bir âlemde kaybolmuş sanır. Bu âlemin nasıl göründüğünü sen belirlersin. Yaratık sadece kendini, seni ve illüzyonun içindeki sesleri duyar.

Bu özelliği bir kez kullandıktan sonra kısa veya uzun bir mola bitirmeden tekrar kullanamazsın.

Buk
Aşağı varlık âlemlerinden bir buk ile ahit yaptın. Bu varlığın amaçları, sen o amaçlara karşı mücadele etmek istesen de son derece kötücüldür. Böyle varlıklar her şeyin yozlaşmasını veya yok olmasını ister ki buna sen de dâhilsindir. Bir ahit yapacak kadar güçlü olan buklar arasında Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu ve Baphomet gibi zebani efendileri; Asmodeus, Dispater, Mephistopheles ve Belial gibi başşeytanlar; özellikle kudretli olan çukur bukları ile iskarotuhlar; yünargalar ve yamargaların diğer efendileri vardır.

Genişletilmiş Büyü Listesi
Buk bir cadı büyüsü öğrendiğinde genişletilmiş bir büyü listesinden seçim yapmana izin verir. Aşağıdaki büyüler senin için cadı büyü listesine eklenir.

Buk Genişletilmiş Büyü Listesi

Büyü Seviyesi	Büyüler
1'inci	*yakan eller, emir*
2'inci	*körlük/sağırlık, alev ışını*
3'üncü	*ateş topu, kokan bulut*
4'üncü	*ateş kalkanı, ateş duvarı*
5'inci	*alevli saldırı, kutsa*

Karanlik Olanin Kutsamasi
1. Seviyeden itibaren düşman bir yaratığın can puanını 0 can puanına indirdiğinde Karizma tamlayıcın + cadı seviyene (en az 1) eşit sayıda geçici can puanı kazanırsın.

Karanlik Olanin Şansi
6. Seviyeden itibaren kaderi senin lehinde değiştirmesi için efendine çağrıda bulunabilirsin. Bir yetenek kontrolü veya kurtulma kontrolü yaptığında yaptığın zar atışına bir z10 eklemek için bu özelliği kullan. Yapılan ilk zar atışını gördükten sonra ama bu zar atışının etkileri uygulanmadan önce bu özelliği kullanabilirsin.

Bu özelliği bir kez kullandığında kısa veya uzun bir mola bitirmeden onu tekrar kullanamazsın.

Buksu Direnç
10. Seviyeden itibaren kısa veya uzun bir molayı bitirdiğinde kendine bir zarar türü seçebilirsin. Bu özelliği kullanarak yeni bir zarar türü seçinceye değin seçtiğin zarar türüne karşı direnç kazanırsın. Büyülü silahlar veya gümüş silahlardan gelen zararlar bu dirençten etkilenmez.

Cehennem Turu
14. Seviyeden itibaren yaptığın saldırının isabet ettiği bir yaratığı anında aşağı âlemlere gönderebilirsin. Hedef yaratık ortadan kaybolur ve cehennemi bir dünyaya atılır.

Senin bir sonraki sıranın sonunda, hedef daha önceden bulunduğu yerde, eğer orası doluysa ona en yakın yerde yeniden ortaya çıkar ve eğer bir buk değilse yaşadığı korkunç deneyim yüzünden 10z10 zihinsel zarar alır.

Bu özelliği bir kez kullandıktan sonra uzun bir molayı bitirinceye değin tekrar kullanamazsın.

Büyük Kadim Olan
Efendin, doğası gerçekliğin dokusuna tamamen yabancı olan arkışlı bir varlıktır. Uzak Âlemden yani gerçekliğin ötesindeki âlemden de gelebilir, sadece efsanelerde adı geçen kadim ilahlardan biri de olabilir. Amaçları ölümlüler için anlaşılmazdır ve bilgisi o kadar engin ve kadimdir ki en büyük kütüphaneler bile onun tuttuğu geniş sırlar denizi yanında ufak bir damladan başka bir şey değildir. Büyük Kadim Olan, senin varlığından habersiz hatta sana karşı kayıtsız olabilir ama öğrendiğin sırlar onun büyü gücünden faydalanmanı sağlayabilir.

Bu türden varlık arasında Gizlenen Ghaunadar, Zincirlenmiş İlah Tharizdun, Gece Yılanı Dendar, Dönen Zargon, Büyük Cthulhu ve zihinlerin kavraması mümkün olmayan diğer varlıklar sayılabilir.



Genişletilmiş Büyü Listesi
Büyük Kadim Olan bir cadı büyüsü öğrendiğinde genişletilmiş bir büyü listesinden seçim yapmana izin verir. Aşağıdaki büyüler senin için cadı büyü listesine eklenir.

Büyük Kadim Olan Genişletilmiş Büyü Listesi

Büyü Seviyesi	Büyüler
1'inci	*uğursuz fısıltılar, Tasha'nın gudubet gülüşü*
2'inci	*zihin okuma, hayali güç*
3'üncü	*uzak his, yirmibeşlik*
4'üncü	*hayvangile hükmet, Evard'ın kara dokunaçları*
5'inci	*kişiye hükmet, telekinezi*

Uyanmış Zihin
1. Seviyeden itibaren öğrendiğin bu dünyaya yabancı bilgiler sana diğer yaratıkların zihinlerine dokunma yeteneği verir. Senden en fazla 12 metre uzakta olan ve görebildiğin herhangi bir yaratıkla telepatik olarak iletişim kurabilirsin. Telepatiyle söylediklerini anlaması için hedef olarak belirlediğin yaratıkla aynı dili konuşmana gerek yoktur ama yaratığın en az bir dili anlayabiliyor olması gerekir.

Harcatmayan Koruma
6. Seviyede kendini bir saldırıya karşı korumayı ve düşmanın başarısız saldırısını kendin için kullanılabilir hale getirmeyi öğrenirsin. Bir yaratık sana karşı saldırı kontrolü yaptığında tepkini kullanarak o saldırı kontrolüne dezavantaj uygulatabilirsin. Eğer bu saldırı seni ıskalarsa o yaratığa karşı yapacağın bir sonraki saldırında avantajın olur. Tabii eğer bir sonraki sıran gelmeden bu saldırıyı yaparsan.

Bu özelliği bir kez kullandığında kısa veya uzun bir mola bitirmeden onu tekrar kullanamazsın.

Düşünce Kalkanı
10. Seviyeden itibaren sen izin vermediğin müddetçe düşüncelerin ne telepatik olarak ne de başka yollarla okunamaz. Ayrıca zihinsel zararlara direncin vardır ve ne zaman bir yaratık sana zihinsel zarar verse o yaratık da sana verdiği zarar kadar zarar alır.

Köle Yarat
14. Seviyede bir insanımsının zihnini, efendinin yabancı büyüsüyle etkileme yeteneğine kavuşursun. Eylemini güçsüz durumda olmayan bir insanımsıya dokunmak için kullanabilirsin. Böyle yaparsan bu yaratık senin tarafından tılsımlanmış olur. Bu etki ya bir *laneti kaldır* büyüsü aracılığıyla ya tılsımlanma durumu yaratıktan kalkınca ya da sen bu özelliği tekrar kullanınca sona erer.

Her ikiniz de aynı varlık âleminde bulunduğunuz sürece bu yaratıkla telepatik olarak iletişim kurabilirsin.

Korkunç Yakarışlar
Eğer bir yakarışın ön şartı varsa o yakarışı öğrenmek için önce o şartı yerine getirmelisin. Belirlediğin yakarışın ön şartlarını öğrendiğin an o yakarışı da öğrenebilirsin. Seviye şartı, sınıftaki seviyene atıfta bulunmaktadır.

Kahredici Patlama
Ön şart: Ürkünç patlama *büyümsüsü*

Ürkünç patlama büyümsüsünü yaptığında eğer saldırı başarılı olup isabet ederse verdiğin zarara Karizma tamlayıcını ekle.

Gölgelerin Zırhı
İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi veya maddesel bileşen harcamadan kendine *büyücü zırhı* büyüsünü yapabilirsin.

Yükselten Adım
Ön şart: 9. Seviye olmak

İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi veya maddesel bileşen harcamadan kendine *yüksel* büyüsünü yapabilirsin.

Hayvangil Konuşması
Herhangi bir büyü haznesi harcamadan *hayvanlarla konuşma* büyüsünü yapabilirsin.

Aldatıcı Etki
Aldatma ve İkna becerilerinde yetkinlik kazanırsın.

Büyüleyici Fısıltılar
Ön şart: 7. Seviye olmak

Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *zorlama* büyüsünü yapabilirsin. Uzun bir mola bitirmeden bunu tekrar kullanamazsın.

Kadim Sırlar Kitabı
Ön şart: Tomar Ahdi

Artık Gölgeler Kitabına büyülü ayinler kaydedebilirsin. Herhangi bir sınıfın listesinde olup ayin etiketi bulunan iki adet 1. seviye büyü seç (ikisinin de aynı listeden olmasına gerek yok). Bu büyüler kitapta belirir ve bildiğin büyülerin sayısına dâhil edilmez. Gölgeler Kitabın elindeyken seçtiğin bu büyüleri ayin olarak yapabilirsin. Eğer başka bir yöntem öğrenmediysen onları ayinden başka şekilde yapamazsın. Ayrıca yine ayin etiketine sahip olan bir cadı büyüsünü de ayin olarak yapabilirsin.

Maceralarında Gölgeler Kitabına başka büyüleri ayin olarak ekleyebilirsin. Böyle bir büyü bulduğunda büyünün seviyesi senin cadı seviyenin yarısına eşit (yukarı yuvarla) veya bundan az ise ve büyüyü yazacak zamanın varsa bu büyüyü kitabına ekleyebilirsin. Büyünün her bir seviyesi için kitaba yazma süresi 2 saat ve onu yazmak için kullanacağın nadir mürekkebin değeri ise 50 altın paradır.

Kuyu Zinciri
Ön şart: 15. Seviye, Zincir Ahdi

İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi veya maddesel bileşen harcamadan –bir gökseli, buku veya unsursalı hedef alan– *canavarı durdur* büyüsünü yapabilirsin. Bu yakarışı aynı yaratık üzerinde bir kez daha kullanmak için uzun bir molayı bitirmen gerekmektedir.

Şeytan Gözü
İster büyülü bir karanlık olsun ister büyüsüz bir karanlık, böyle ortamlarda 48 metreye kadar normal olarak görebilirsin.

Korkutan Söz
Ön şart: 7. Seviye

Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *karmaşa* büyüsünü yapabilirsin. Uzun bir mola bitirmeden bunu bir daha kullanamazsın.

Ürkünç Göz
Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *büyüyü tespit et* büyüsünü yapabilirsin.



Ürkünç Mızrak
Ön şart: Ürkünç patlama büyümsüsü

Ürkünç patlama büyümsüsünü yaptığında, menzili 120 metre olur.

Runcunun Gözleri
Tüm yazıları okuyabilirsin.

Bukumsu Enerji
İstediğin an bir 1. seviye büyü olarak ve herhangi bir büyü haznesi ve maddesel bileşen harcamadan kendine *yalan yaşam* büyüsünü yapabilirsin.

İki Zihnin Bakışı
Eylemini kullanarak gönüllü bir insanımsıya dokunursun ve sıran sona erinceye değin onun duyularıyla (beş duyu) etrafı algılayabilirsin. Bu yaratık seninle aynı varlık âleminde olduğu sürece sıra ne zaman sana gelse (sonraki sıralarında) eylemini kullanarak bu bağlantıyı sürdürebilir, sonraki sıranın sonuna değin bu büyünün süresini uzatabilirsin. Diğer yaratığın duyuları aracılığıyla etrafını algılarken o yaratığın sahip olduğu tüm özel duyulardan da yararlanırsın. Bu esnada senin durumun ise kör ve sağır olmuştur.

Yaşamiçen
Ön şart: 12. Seviye, Kılıç Ahdi

Ahit yaptığın silahla bir yaratığa isabetli bir saldırı yaptığında hedef yaratık senin Karizma tamlayıcına eşit miktarda fazladan çürütücü zarar alır (en az 1).

Yüzlerin Maskesi
Herhangi bir büyü haznesi harcamadan *kendini gizle* büyüsünü yapabilirsin.

Bin Biçim Efendisi
Ön şart: 15. Seviye

Herhangi bir büyü haznesi harcamadan *kendini değiştir* büyüsünü yapabilirsin.

Kaosun Yalakaları
Ön şart: 9. Seviye

Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *unsursal çağır* büyüsünü yapabilirsin.

Zihni Kirlet
Ön şart: 5. Seviye

Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *yavaşlat* büyüsünü yapabilirsin. Uzun bir mola bitirmeden bunu bir daha kullanamazsın.

Sisli Görüntüler
İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi veya maddesel bileşen harcamadan *sessiz imge* büyüsünü yapabilirsin.

Gölgelerle Beraber
Ön şart: 5. Seviye

Alacakaranlık veya karanlık bir yerdeyken eylemini kullanarak hareket edinceye veya bir eylem veya bir tepki kullanıncaya kadar görünmez olabilirsin.

Doğaüstü Sıçrama
Ön şart: 9. Seviye

İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi veya maddesel bileşen harcamadan kendine *zıpla* büyüsünü yapabilirsin.

Püskürten Patlama
Ön şart: Ürkünç patlama *büyümsüsü*

Bir yaratığa *ürkünç patlama* büyümsüsüyle isabetli bir saldırı yaptığında hedef yaratığı düz bir hat üzerinde kendinden 4 metre geriye ittirebilirsin.

Ettraş
Ön şart: 7. Seviye

Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *başkalaşım* büyüsünü yapabilirsin. Uzun bir mola bitirmeden bunu tekrar kullanamazsın.

Kötü Alamet
Ön şart: 5. Seviye

Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *lanet bahşet* büyüsünü yapabilirsin. Uzun bir mola bitirmeden bunu tekrar kullanamazsın.

Beş Kader Hırsızı
Bir cadı büyü haznesi kullanarak bir kez *lanet* büyüsünü yapabilirsin. Uzun bir mola bitirmeden bunu tekrar kullanamazsın.

Aç Kılıç
Ön şart: 5. Seviye, Kılıç Ahdi

Ne zaman sıra sendeyken saldırma eylemini seçersen ahit silahınla bir kez yerine iki defa saldırırsın.

Uzak Diyarların Görüşü
Ön şart: 15. Seviye

İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi harcamadan *arkışlı göz* büyüsünü yapabilirsin.

Zincir Efendisinin Sesi
Ön şart: Zincir Ahdi

Aynı varlık âleminde olduğunuz sürece iptaşınla telepatik olarak iletişim kurabilir ve iptaşının duyularıyla (beş duyu) etrafı algılayabilirsin. Buna ek olarak iptaşının duyularıyla etrafı algılarken onun herhangi bir konuşma özelliği olmasa da kendi sesinle iptaşını konuşturabilirsin.

Mezarın Fısıltıları
Ön şart: 9. Seviye

İstediğin zaman, herhangi bir büyü haznesi harcamadan *ölüyle konuşma* büyüsünü yapabilirsin.

Cadı Gözü
Ön şart: 15. Seviye

Senden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunması şartıyla herhangi bir biçimdeğiştirenin veya illüzyon veya dönüşüm büyüsüyle kendini gizlemiş bir yaratığın gerçek biçimini görürsün.



Sihirbaz

Rütbesini gösteren gümüşi cüppeler içindeki bir elf, savaş alanının gürültü ve karmaşasını dışarda bırakmak için gözlerini kapıyor ve sessizce bir şeyler söylemeye başlıyor. Havaya kaldırdığı parmakları bir sembol çizmeye başlıyor, büyüsünü tamamlıyor ve düşmanlarının üzerine minik bir kıvılcım gönderiyor. Bir saniye sonra düşman askerleri ateşten bir fırtına içinde kalıyor.

Yaptığını kontrol ettikten sonra tekrar kontrol eden bir insan, taş zeminin üzerine çizdiği detaylı, büyülü daireye bakıyor. Bunun ardından her bir çizgi ve zarif kıvrımın üzerine toz demir serpiştiriyor. Daire tamamlandığında monoton bir ses tonuyla uzun bir büyü söylemeye başlıyor. Dairenin içinde bir delik açılıyor ve öbür taraftaki âlemden hafif bir kükürt kokusu geliyor.

Bir zindanın karmaşık yollarının kesiştiği yerde yere çömelmiş bir yercü, üzerinde gizemli semboller olan bir avuç dolusu kemiği yere atıyor ve bir şeyler mırıldanıyor. Zihnine yansıyan imgeleri daha iyi görmek için gözlerini kapatıyor, başını hafifçe sallıyor, gözlerini açıp sol tarafındaki koridoru işaret ediyor.

Sihirbazlar en yüksek büyü kullanıcılarıdır, yaptıkları büyüler tarafından bir sınıf olarak tanımlanmış ve onların etrafında birleşmişlerdir. Acuna yayılan büyünün görmesi neredeyse imkânsız, incecik iplerini kendilerine çeker ve yeni motifler dokurlar. Böylece patlayan alevlerden, zıplayan yıldırımlara, fark edilmez aldatıcılıklardan saf güç kullanan zihin kontrollerine kadar geniş bir yelpazeye yayılan büyüler yaparlar. Büyüleri diğer varlık âlemlerinden canavarlar getirir, geleceğe bakmayı sağlar ve öldürülen düşmanları zombilere çevirir. En güçlü büyüleri bir maddeyi başka bir maddeye dönüştürür, gökten taşlar yağdırır veya başka dünyalara geçitler açar.

Arkışın Bilginleri

Hem vahşi ve gizemli hem de biçim ve işlevde çeşitli olan büyünün gücü, onun gizemlerinde uzmanlaşmak isteyen öğrencileri kendine çeker. Bazıları gerçekliğin kendisini değiştirebilen ilahlar gibi olmak ister. Sıradan bir büyüyü yapmak için sadece birkaç sözün söylenmesi, hafif bir el sallama ve bazen garip maddelerden bir tutamın havaya atılması gerekse de bu yüzeysel şeyler yıllar boyu süren çıraklığın ve saatler boyu süren çalışmaların sonunda edinilen uzmanlığın bir anlık görüntüsünden başka bir şey değildir.

Sihirbazlar büyüleriyle yaşar büyüleriyle ölürler. Başka her şey ikincil durumdadır. Deney yaptıkça yeni büyüler öğrenir ve deneyimledikçe daha da güçlenirler. Başka sihirbazlardan, kadim büyü tomarlarından ve büyülerle iç içe yaşayan kadim yaratıklardan (periseller gibi) da bilgi edinebilirler.



Sihirbaz

Seviye	Yetkinlik Bonusu	Özellikler	Bilinen Büyümsüler	--Her Bir Büyü Seviyesi İçin Büyü Haznesi Sayısı-- 1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci	6'ıncı	7'inci	8'inci	9'uncu
1'inci	+2	Büyü Yapmak, Arkış Toplaması	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2'inci	+2	Arkışlı Gelenek	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3'üncü	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4'üncü	+2	Yetenek Puanı Gelişimi	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5'inci	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6'ıncı	+3	Arkışlı Gelenek özelliği	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7'inci	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8'inci	+3	Yetenek Puanı Gelişimi	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9'uncu	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10'uncu	+4	Arkışlı Gelenek özelliği	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11'inci	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12'inci	+4	Yetenek Puanı Gelişimi	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13'üncü	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14'üncü	+5	Arkışlı Gelenek özelliği	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15'inci	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16'ıncı	+5	Yetenek Puanı Gelişimi	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17'inci	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18'inci	+6	Büyünün Efendisi	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19'uncu	+6	Yetenek Puanı Gelişimi	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20'inci	+6	Özgün Büyü	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Bilginin Peşinde

Sihirbazların hayatı nadiren sıradandır. Bir sihirbazın günlük yaşama en yakın olduğu an bir kütüphane veya üniversitede ders verdiği, başkalarına çokluevrenin sırlarını anlattığı andır. Başka sihirbazlar falcılar olarak hizmetleri karşılığında para kazanır, bazıları ordularda görev yapar. Suçluların arasına katılanlar da vardır dünyayı ele geçirmek isteyen de.

Ama bilgi ve güç elde etme isteği, maceradan en çok nefret eden sihirbazı bile kütüphanelerinin ve laboratuvarlarının güvenliğinden alıp döküntü halindeki harabelere ve kayıp şehirlere götürür. Sihirbazların çoğu, kadim medeniyetlerdeki sihirbazların, çağlardır kayıp olan ve keşfedildiği takdirde şimdiki çağda bulunan tüm büyülerden çok daha büyük bir gücü elde etmeyi sağlayacak büyü sırlarını bildiklerine inanır.

Bir Sihirbaz Yaratmak

Sihirbaz bir karakter yapmak en azından bir tane olağandışı olayın şekillendirdiği bir hikâyeye gereksinim duyar. Karakterin büyüyle ilk kez nasıl karşılaştı? Büyüyü kullanmaya yatkın olduğunu nasıl keşfettin? Bu konuda doğal bir yeteneğin ve eğilimin mi var yoksa çok çalışarak ve tekrar üzerine tekrar yaparak mı büyüleri kullanmayı öğrendin? Sihirli bir yaratıkla mı karşılaştın yoksa kadim bir tomar parçası mı sana büyünün temellerini öğretti?

Seni sabahtan akşama kadar büyü çalıştığın hayatından ne uzaklaştırdı? Büyülü bilgiden aldığın ilk tat seni daha fazlası için aç bir hale mi getirdi? Başka hiçbir büyücü tarafından henüz yağmalanmamış gizli bir bilgi deposunun nerede olduğuna dair kulağına bir söylenti mi geldi? Belki de sadece yeni elde ettiğin büyülü becerilerini tehlike karşısında sınamak istiyorsundur.

Hızlı Yapım

Şu önerileri takip ederek hızlıca bir sihirbaz yapabilirsin. Öncelikle Zekâ en yüksek yetenek puanın olmalı, onun ardından Bünye veya Çeviklik gelmeli. Efsunlama Okuluna katılmayı düşünüyorsan en yüksek ikinci puanını Karizma yap. İkinci olarak bilge arka planını seç. Üçüncü olarak *büyücü eli, ışık* ve *ayaz ışını* büyümsüleriyle 1. seviye *yakan eller, kişiyi tılsımla, kuş tüyü, büyücü zırhı, büyülü ok* ve *uyu* büyülerini seç.

Sınıf Özellikleri

Bir sihirbaz olarak şu sınıf özelliklerini kazanırsın.

Can Puanları

Can Zarı: Her bir sihirbaz seviyesi için 1z6
1. Seviyede Can Puanı: 6 + Bünye tamlayıcın
Sonraki Seviyelerde Can Puanı: 1. Seviyeden sonraki her bir sihirbaz seviyesi için: 1z6 (veya 4) + Bünye tamlayıcın

Yetkinlikler

Zırh: Yok
Silahlar: Hançerler, el okları, sapanlar, tahta sopalar, hafif arbaletler
Aletler: Yok

Kurtulma Kontrolleri: Zekâ, Bilgelik
Beceriler: Şunlardan ikisini seç: Arkış, Tarih, Sezgi, Araştırma, Tıp, Din



Ekipman

Arka planın tarafından sana verilenlere ek olarak seçeceğin şu ekipman gruplarına sahip olursun:

- (*a*) bir tahta sopa veya (*b*) bir hançer
- (*a*) bir gereç kesesi veya (*b*) bir arkış odağı
- (*a*) bir bilim adamı çantası veya (*b*) bir kâşif çantası
- Bir büyükitabı

Büyü Yapmak

Arkışlı büyü gücüne dair mümkün olan her şeyi öğrenmeye çalışan bir öğrenci olarak senin gerçek gücünün hafif ışıltısını ilk kez perde arkasından gösteren büyülerini içeren bir büyükitabın vardır. Büyü yapmaya dair genel kurallar için 10. Kısıma, sihirbaz büyü listesi için 11. Kısıma bak.

Büyümsüler

1. Seviyede sihirbaz büyü listesinden seçeceğin üç büyümsüyü bilisin. Sihirbaz tablosunun, Bilinen Büyümsüler sütununda da gösterildiği gibi daha ileri seviyelerde daha başka büyümsüler de öğrenirsin.

Büyükitabın

Seviye atladıkça büyükitabına eklediğin büyüler, kendi başına büyü üzerine yaptığın çalışmaları olduğu kadar çokluevrenin doğasına dair yaşadığın entelektüel aydınlanma anlarını da yansıtmaktadır. Maceraların esnasında başka büyüler bulabilirsin. Örneğin kötü bir sihirbazın sandığında saklı veya kadim bir kütüphanedeki tozlu raflar arasında bir büyüye rastlayabilirsin.

Büyüleri Büyükitabına Kaydetmek. 1. seviyeli veya daha yüksek seviyelere ait bir sihirbaz büyüsü bulduğunda bu büyü, hazırlayabileceğin bir büyü seviyesindeyse ve onun dilini çözüp kitabına yazacak kadar vaktin varsa bulduğun bu büyüyü büyükitabına ekleyebilirsin.

Bir büyüyü büyü kitabına kaydetmek (kopyalamak) büyünün en temel halini yeniden üretmeyi ve bunun ardından onu yazan büyücü tarafından kullanılan eşsiz formül sisteminin şifresini çözmeyi içermektedir. Büyüyü yapmak için gerekli olan sesleri ve hareketleri anlayıncaya kadar büyüyü tekrar ve tekrar yapmalı daha sonra kendi formüllerini kullanarak onu büyükitabına yazmalısın.

Büyünün her bir seviyesi için bu süreç 2 saat ve 50 altın para almaktadır. Altın, yazdığın büyü üzerinde onu yapabilecek kadar uzmanlaşıncaya değin yaptığın tekrarlarda harcadığın maddesel bileşenlerin olduğu kadar onu yazmakta kullandığın kaliteli mürekkebin de maliyetini yansıtmaktadır. Bir kez bu süreyi ve altını harcadıktan sonra bu büyüyü tıpkı diğer büyülerin gibi hazırlayabilirsin.

Kitabı Değiştirmek. Büyükitabının bir yedeğini yapmak gibi durumlarda kendi büyükitabındaki bir büyüyü başka bir kitaba kopyalayabilirsin. Bu, tıpkı yeni karşılaştığın bir büyüyü, büyükitabına yazmak gibidir ama kendi formüllerini anladığından ve zaten büyünün nasıl yapılacağını bildiğinden işlem daha hızlı ve daha kolay olur. Kopyaladığın büyünün (veya büyülerin) her bir seviyesi için 1 saat ve 10 altın para harcarsın.

Eğer büyükitabını kaybedersen aynı yöntemi kullanarak o anda hazırlamış olduğun büyüleri yeni bir büyükitabına kaydedebilirsin. Büyükitabında kayıtlı olan ama o anda hazırlamış olmadığın büyüler ise kaybolmuştur. Yeni büyüleri normalde olduğu gibi bulup, gerekli zaman ve altını harcayıp sıfırdan büyükitabına kaydetmelisin. Bundan dolayı pek çok sihirbaz büyükitaplarının kopyalarını güvenli bir yerde tutar.

Kitabın Görünüşü. Büyükitabın, kendine ait süsleri ve kenar notlarıyla eşsiz bir büyü derlemesidir. Basit görünebilir, işlevseldir ve belki de sana sihirbazlığı öğreten öğretmeninden bir hediye olarak almışsındır veya kadim bir kütüphanede bulduğun, altın sırlı, çok güzel ve işlemeli bir kitap da olabilir. Belki de bir hengâme esnasında kaybettiğin önceki büyükitabının ardından alelacele ve gelişigüzel toplayıp ince bir deri şeritle tutturduğun notlar yığınından başka bir şey değildir.

Büyükitabı

1. Seviyede kendi seçeceğin altı adet 1. seviye sihirbaz büyüsü içeren bir büyükitabın vardır. Büyükitabın, bildiğin sihirbaz büyüleri için bir mahzen, bir kaynaktır. Büyümsüler bunlara dâhil değildir. Çünkü onlar zihnine kazınmıştır.

Büyüleri Hazırlamak Ve Yapmak

Sihirbaz tablosu 1. Seviye ve daha yüksek seviyeli sihirbaz büyülerini yapmak için kaç tane büyü haznesine sahip olduğunu göstermektedir. Bu büyülerden birini yapmak için o büyünün seviyesinde veya ondan daha yüksek seviyedeki bir hazneyi kullanmalısın. Kullandığın tüm büyü haznelerini uzun bir molanın ardından geri kazanırsın.

Sihirbaz büyü listesinden seçeceğin ve senin yapabileceğin sihirbaz büyülerini bir liste halinde hazırlarsın. Böyle yaptığında Zekâ tamlayıcın + sihirbaz seviyen toplamına eşit sayıda büyü seç (en az bir büyü). Büyüler, büyü haznelerinin seviyesinde olmalı.

Örneğin, eğer sen 3. Seviye bir sihirbazsan dört 1. seviye ve iki 2. seviye büyü haznen vardır. 16 Zekâ puanıyla hazırladığın büyü listesi, büyü kitabından seçtiğin ve istediğin bileşimde (kombinasyonda) olarak 1. veya 2. seviyeden olmak üzere toplamda 6 büyü içerebilir. Eğer 1. seviye *büyülü ok* büyüsü hazırladıysan, bu büyüyü 1. seviye veya 2. seviye büyü haznelerinden birini kullanarak yapabilirsin. Büyüyü yapmak o büyüyü hazırladığın büyü listesinden kaldırmaz sadece kullandığın hazneyi etkisiz hale getirir. Daha önce söylendiği gibi kullanılan hazneler uzun bir molanın ardından geri kazanılır.

Uzun bir molayı bitirdiğinde hazırladığın büyü listesini değiştirebilirsin. Yeni bir sihirbaz büyü listesi hazırlamak büyükitabından büyü çalışmak ve o büyüyü yapmak için gerekli olan sesleri ve el hareketlerini ezberlemek şeklinde olduğu için zamana gereksinimi vardır. Yani listendeki her bir büyünün bir seviyesi için en az 1 dakika harcarsın.

Büyü Yapma Yeteneği

Çalışma ve ezberleme yoluyla büyülerini öğrendiğin için Zekâ, sihirbaz büyülerini yapmak için kullandığın büyü yapma yeteneğindir. Ne zaman bir sihirbaz büyüsü büyü yapma yeteneğinden bahsetse Zekâ puanını kullanırsın. Buna ek olarak yaptığın herhangi bir sihirbaz büyüsü için kurtulma kontrolü GS'sini ve saldırma kontrolünü belirlerken Zekâ tamlayıcını kullanırsın.

Büyü kurtulma kontrolü GS'si = 8 + yetkinlik bonusun + Zekâ tamlayıcın

Büyü saldırma tamlayıcı = yetkinlik bonusun + Zekâ tamlayıcın

Ayin Yapma

Ayin etiketi olan ve büyükitabında kayıtlı olan herhangi bir sihirbaz büyüsünü ayin olarak yapabilirsin. Büyüyü hazırlamış olmana gerek yoktur.

Büyü Yapma Odağı

Sihirbaz büyülerin için bir arkış odağını (5. Kısımda açıklanmaktadır), büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

1. Seviyenin Ve Sonraki Seviyelerin Büyülerini Öğrenmek

Ne zaman bir sihirbaz olarak seviye atlasan kendi seçeceğin iki sihirbaz büyüsünü büyükitabına ekleyebilirsin. Bu büyülerin her biri Sihirbaz tablosunda da gösterildiği üzere sahip olduğun büyü haznelerinin seviyesinde olmalı. Maceraların esnasında büyükitabına ekleyebileceğin başka büyüler bulabilirsin (yandaki Büyükitabın bölümüne bak).



Arkış Toplaması

Büyükitabını kullanarak büyü enerjinin bir kısmını yeniden kullanmayı öğrenmişsindir. Günde bir defa, kısa bir molayı tamamladığında harcadığın büyü haznelerini geri kazanabilirsin. Geri kazanmak istediğin büyü haznelerinin toplam seviyesi senin sihirbaz seviyenin ya yarısına eşit ya da yarısının altında olmalı ve hiçbiri 6. seviye veya üstünde olmamalıdır.

Örneğin, 4. Seviye bir sihirbazsan iki seviye değerinde büyü haznesini geri kazanabilirsin. Yani ya bir tane 2. seviye veya iki tane 1. seviye büyü haznesini kullanmak üzere geri kazanırsın.

Arkışlı Gelenek

2. Seviyeye ulaştığında bir arkış geleneği seçersin ki bu, büyü uygulama yöntemlerini sekiz büyü okulundan birine yönlendirmen demektir: Engelleme, Çağırma, Kehanet, Efsunlama, Güçlendirme, Yanılsama (İllüzyon), Diriltme, Dönüşüm. Bunların hepsi sınıf tanımının sonunda detaylı olarak anlatılmıştır.

Yaptığın seçim sana 2. Seviyede ve daha sonra 6., 10. ve 14. seviyelerde yeni özellikler kazandıracaktır.

Yetenek Puanı Gelişimi

4. seviyeye ulaştığında ve aynı şekilde 8., 12., 16. ve 19. seviyelerde, kendi seçeceğin bir yetenek puanını 2 puan veya iki yetenek puanını 1'er puan arttırabilirsin. Normal olarak bu özelliği kullanarak herhangi bir yetenek puanını 20 puanın üzerine çıkartamazsın.

Büyünün Efendisi

18. Seviyede belirli büyüler üzerinde öyle bir hâkimiyet sağlamışsındır ki onları istediğin gibi yapabilirsin. Büyükitabında bulunan bir adet 1. seviye ve bir adet 2. seviye sihirbaz büyüsü seç. Seçtiğin büyüleri hazırladığında, herhangi bir büyü haznesi kullanmadan onları en alt seviyede yapabilirsin. Herhangi birini daha yüksek seviyede yapmak istersen hep yaptığın gibi fazladan büyü haznesi harcamalısın.

8 saatlik bir çalışma sonunda aynı seviyeden olmak şartıyla bu iki büyüden birini veya ikisini başka büyülerle değiştirebilirsin.

Özgün Büyü

20. Seviyeye ulaştığında kendini hiç zorlamaksızın yapabileceğin iki güçlü büyü üzerinde tam bir egemenlik kurmuşsundur. Sana özgü büyüler olması için büyükitabında bulunan iki adet 3. seviye büyü seç. Bu büyüler senin için her zaman hazır sayılır ve yaptığın hazırlanmış büyüler listesine dâhil edilmez. Bu büyüleri sadece bir kez 3. seviyede ve herhangi bir büyü haznesi harcamaksızın yapabilirsin. Böyle yaptığında onları bir kısa veya uzun molayı bitirmeden tekrar yapamazsın.

Herhangi birini daha yüksek seviyede yapmak istersen hep yaptığın gibi fazladan büyü haznesi harcamalısın.

Arkış Gelenekleri

Sihirbazlık çalışması kadimdir, ölümlülerin büyüyü keşfettikleri en erken zamanlara kadar uzanır. Z&E dünyalarında bu karmaşık çalışma sahasına ait çeşitli gelenekler kesin ve sağlam temellerle oturtulmuştur. Çokluevrenin en yaygın arkış gelenekleri büyü okulları etrafında döner. Çağlar boyunca sihirbazlar binlerce büyüyü toplamış, sekiz farklı gruba bölmüş ve fişlemiştir ki bunlar 10. Kısımda anlatılmaktadır. Bazı yerlerde bu gelenekler kelimenin tam anlamıyla birer okuldur: Bir büyücü Yanılsama (İllüzyon) okulunda bilgilerini zenginleştirirken bir diğeri Efsunlama okulunda aynı çalışmaları yapabilir. Başka eğitim kurumlarında bu büyü okulları daha çok üniversite bölümleri gibidir: Daha fazla öğrenci ve ödenek almak için birbiriyle mücadele eden taraflar. Kendi kulelerinin yalnızlığında öğrenciler yetiştiren büyücüler bile bir öğretim metodu olarak bu büyü ayrımını kullanmaktadır. Çünkü her okulun büyüsü farklı tekniklerde uzmanlaşmayı gerekli kılmaktadır.

Engelleme Okulu

Engelleme Okulu engelleyen, sürgün eden veya koruyan büyülere yoğunlaşmıştır. Bu okulu küçük görenler bu geleneğin inkâr etmek, olumlamak yerine olumsuzlamak hakkında olduğunu söyler. Bununla beraber sen zararlı etkileri sona erdirmenin, zayıfı korumanın ve kötücül etkileri sürgüne göndermenin felsefi laf kalabalığından çok daha önemli ve büyük olduğunu bilirsin: Gurur duyulan ve saygı gösterilen bir alan.

Muhafızlar denilen bu okulun üyeleri nefret dolu şeytanların içine girdikleri insanlardan çıkarılması, önemli yerlerin büyülü gözetlemelerden korunması, diğer varlık âlemlerine açılan geçitlerin kapatılması gerektiğinde aranan kişilerdir.

Engelleme Bilgini

2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir engelleme büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Arkışlı Koruma

2. Seviyeden itibaren korunmak için etrafına kendi büyü gücünü örebilirsin. 1. seviyeli veya daha yüksek seviyeli bir engelleme büyüsü yaptığında bu büyüyü yaparken ortaya çıkan büyü dokusunun ipliklerinden birini kullanarak kendini bir sonraki uzun molaya değin koruyan büyülü bir kalkan (koruma alanı) yaratabilirsin. Bu kalkanın (koruma alanının), senin sihirbaz seviyenin iki katı + Zekâ tamlayıcın kadar can puanı vardır. Sen ne zaman zarar alsan aldığın tüm zarar bu kalkan tarafından emilir. Eğer bu yolla kalkanın can puanı 0'a düşerse ve hala alınması gereken zarar varsa, kalan fazladan zarar sana devredilir.

Bu kalkan 0 can puanına düştüğünde artık zarar ememez ama büyüsü varlığını devam ettirir. Ne zaman 1. seviyeli veya daha yüksek seviyeli bir engelleme büyüsü yapsan kalkan, yaptığın büyünün seviyesinin iki katına eşit can puanını geri kazanır.

Bir kez bu kalkanı yarattığında uzun bir molayı bitirmeden onu yeniden yapamazsın.

Yansıtılan Koruma

6. Seviyeden itibaren senden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve senin görebildiğin bir yaratık zarar alırsa tepkini kullanıp, kendi üzerine ördüğün Arkışlı Koruma kalkanının (koruma alanının) bu zararı almasını sağlayabilirsin. Eğer bu yolla kalkanın (koruma alanının) can puanı 0'a düşerse ve hala alınması gereken zarar varsa, kalan fazladan zarar o yaratığa (korunmaya çalışan yaratığa) devredilir.

Gelişkin Engelleme

10. Seviyeden itibaren ne zaman senden yetenek kontrolü yapmanı isteyen bir engelleme büyüsü (*karşıbüyü, büyüyü dağıt* vs.) yapsan o yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu da eklersin.





Büyü Direnci
14. Seviyeden itibaren büyülere karşı yapacağın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.

Dahası, büyülerin zararına karşı da direncin vardır.

Çağırma Okulu
Bir çağırıcı olarak nesneleri ve yaratıkları hiç yoktan var etmenin yolunu benimsemişsindir. Ölümcül bir sis dumanı yaratan dalgalı bulutlar veya başka dünyalardan senin için savaşacak yaratıklar çağırabilirsin. Bu okuldaki bilgin ve deneyimin arttıkça ışınlanma büyülerini öğrenip sadece göz açıp kapayıncaya kadar kendini çok uzak yerlere hatta başka varlık âlemlerine ışınlayabilirsin.

Çağırma Bilgini
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir çağırma büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Küçük Çağırma
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren eylemini kullanarak hareketsiz bir nesneyi ellerine veya senden en fazla 4 metre uzaklıkta, yerde, boş ve senin görebileceğin bir yere çağırabilirsin. Bu nesnenin eni, boyu veya uzunluğu 1 metreden, ağırlığı ise 5 kilogramdan fazla olamaz ve senin daha önce görmüş olduğun büyüsüz bir nesnenin şeklinde olmalıdır. Bu nesne görünür şekilde büyülüdür çünkü 2 metreye kadar olan bir alanı alacakaranlıkla aydınlatır.

Çağırdığın bu nesne 1 saat sonra veya sen bu özelliği yeniden kullandığında veya herhangi bir zarar aldığı veya verdiği anda ortadan kaybolur.

Yararlı Işınlanma
6. Seviyeden itibaren eylemini kullanarak görebileceğin, boş ve senden en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir yere ışınlanabilirsin. Buna alternatif olarak 12 metre içinde, boyutu Küçük veya Orta olan bir yaratığın bulunduğu yere de ışınlanmayı seçebilirsin. Bu durumda eğer bu yaratık kabul ederse yer değiştirirsiniz.

Bu özelliğini bir kez kullandığında uzun veya kısa bir molayı bitirmeden veya 1. seviyeli ya da daha yüksek seviyeli bir büyüyü yapmadan tekrar kullanamazsın.

Kilitli Çağırma
10. Seviyeden itibaren bir çağırma büyüsüne konstantre olurken aldığın bir zarardan ötürü konstantrasyonun bozulmaz.

Dayanıklı Çağrıklar
14. Seviyeden itibaren çağırdığın herhangi bir yaratığın veya nesnenin 30 geçici can puanı vardır.

Kehanet Okulu
Her insan geçmişi, şimdiyi ve geleceği elinden geldiğince açık bir şekilde anlamaya çalıştığı için kâhinler hem soylular hem de sıradan insanlar tarafından aranılan sihirbazlardır. Bir kâhin olarak sen daha iyi görebilmek için uzayı, zamanı ve bilincin perdelerini aralarsın. Ayırt etme, uzaktan görme, olağandışı bilgi edinme ve geleceği görmeye dair olan büyülere hâkim olmak için çabalarsın.

Kehanet Bilgini
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir kehanet büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Alamet
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren geleceğe dair görüntüler zihninde belirmeye başlar. Uzun bir molayı bitirdiğinde iki z20 at ve gelen sayıları kaydet (öngörülen zarlar). Sen veya senin görebileceğin bir yaratık ne zaman bir saldırı, kurtulma veya yetenek kontrolü yapsa, atılacak z20'yi öngörülen zarlardan biriyle değiştirebilirsin. Ama bunu yapmaya z20'yi atmadan önce karar vermen gerekir. Yani z20 ile bir saldırı, kurtulma veya yetenek kontrolü yapman gerektiğinde z20 atmak yerine öngörülen zarlardan birini kullanırsın. Bu şekilde sıra başına sadece bir değişiklik yapabilirsin.

Her öngörülen zar sadece bir kez kullanılabilir. Uzun bir molayı bitirdiğinde kullanmadığın öngörülen zarları kaybedersin.

Uzman Kâhin
6. Seviyeden itibaren kehanet büyülerini yapmak senin için artık o kadar kolay bir hale gelmiştir ki büyü yapma gücünün sadece bir kısmını harcayarak kehanet büyülerini kolayca yapabilirsin. 2. seviyeli veya daha yüksek seviyeli ve büyü haznesi kullanan bir kehanet büyüsü yaptığında daha önce kullandığın bir büyü haznesini geri kazanırsın. Geri kazandığın büyü haznesi yaptığın büyünün seviyesinden ve 5. seviyeden yüksek olamaz.

Üçüncü Göz
10. Seviyeden itibaren algılama gücünü arttırmak için eylemini kullanabilirsin. Böyle yaptığında faydalanmak için aşağıdaki özelliklerden birini seç. Bununla beraber bu özellikler ya sen



güçsüz duruma düşünceye ya da kısa veya uzun bir mola alıncaya kadar sürer. Aynı özelliği uzun bir molayı bitirmeden tekrar kullanamazsın.

Karagörü. 8. Kısımda da anlatıldığı gibi karanlıkta 24 metreye kadar olan mesafeyi alacakaranlık gibi görmeni sağlayan karagörü gücün olur.

Aralgörü. Etrafındaki Aral Âlemi 24 metreye kadar görebilirsin.

Zihin Dili. Tüm dilleri okuyabilirsin.

Görünmezliği Gör. Bir ışıkla aydınlanabilir durumda ve senden en fazla 4 metre uzaklık içinde yer alan görünmez yaratıkları ve nesneleri görürsün.

Büyük Alamet

14. Seviyeden itibaren rüyalarında geleceğe dair beliren görüntüler şiddetlenir ve ne olacağına dair çok daha net bir resim gösterir. Alamet özelliğinde kullanmak üzere iki z20 yerine (öngörülen zarlar) üç z20 atarsın.

Efsunlama Okulu

Efsunlama Okulu'nun bir üyesi olarak başka insanları ve canavarları büyülü olarak etkiler ve aldatırsın. Bazı afsuncular şiddet kullananları silahlarını bırakmaları için büyüleyen, zalimleri merhamet göstermesi için tılsımlayan arabulucu, barış yanlılarıdır. Diğerleri, istemeyenleri kendi iradesine ve hizmetine büyülü olarak boyun eğdiren tiranlardır. Afsuncuların çoğu bu ikisinin arasında bir yerdedir.

Afsun Bilgini

2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir efsunlama büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Hipnotik Bakış

2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren tatlı sözlerin ve büyüleyici bakışların başka bir yaratığı sihirli olarak etkisi altına alabilir. Bir eylem olarak senden en fazla 2 metre uzakta olan ve görebildiğin bir yaratık seç. Eğer bu yaratık seni duyabilir veya görebilirse senin sihirbaz büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı aksi halde senin bir sonraki sıranın sonuna değin senin tarafından tılsımlanmış olmalıdır. Tılsımlanan yaratığın hızı 0'a düşer ve bu yaratığın durumu güçsüzdür ve görünür şekilde şaşırmış, sersemlemiştir.

Sıra tekrar tekrar sana geldikçe (sonraki sıralarında) eylemini kullanarak bu etkinin süresini arttırabilir, bir sonraki sıranın sonuna kadar devam ettirebilirsin. Bununla beraber eğer tılsımladığın yaratıktan 2 metreden fazla uzaklaşırsan, tılsımlanan yaratık seni göremez veya duyamaz hale gelirse ya da tılsımlanan yaratık zarar görürse, bu büyü sona erer.

Tılsımlanma sona erdiğinde veya yaratık bu tılsıma karşı yaptığı ilk kurtulma kontrolünde başarılı olursa uzun bir molayı bitirinceye değin bu büyüyü aynı yaratık üzerinde kullanamazsın.

İçgüdüsel Tılsım

6. Seviyeden itibaren senin görebildiğin ve senden en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir yaratık sana karşı bir saldırı yaptığında tepkini kullanarak saldırının yönünü değiştirebilirsin. Tabii eğer sana yapılan saldırının menzilinde (yani bu saldırıyı yönlendirebileceğin) başka bir yaratık varsa. Saldırgan senin sihirbaz büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa saldırgan, kendisi ve sen hariç olmak üzere kendine en yakın yaratığı hedeflemeli ve ona saldırmalıdır. Eğer ona en yakın birden fazla yaratık varsa saldırgan hangisine saldıracağını kendisi seçer. Kurtulma kontrolünde başarılı olursa uzun bir molayı bitirinceye değin bu büyüyü saldırgan üzerinde kullanamazsın.

Yapılan saldırının isabet veya ıska olması belirlenmeden önce bu özelliği kullanmayı seçmelisin. Tılsımlanamayan yaratıklar bu etkiye karşı bağışıktır.

Ayrık Efsun

10. Seviyeden itibaren sadece bir yaratığı hedef almana izin veren, 1. seviyeli veya daha yüksek seviyeli bir efsunlama büyüsü yaptığında ikinci bir yaratığı da hedef alabilirsin.

Anıları Değiştir

14. Seviyeden itibaren artık bir yaratık üzerindeki büyülü etkin onun tarafından anlaşılamaz hale gelmiştir. Bir ya da birden fazla yaratığı tılsımlamak için bir efsunlama büyüsü yaptığında tek bir yaratığın zihnini karıştırarak onun, tılsımlandığını fark etmemesini sağlayabilirsin.

Buna ek olarak büyü sona ermeden önce eylemini kullanarak seçtiğin yaratığın tılsım etkisinde geçirdiği sürenin bir kısmını unutmasını sağlayabilirsin. Yaratık senin sihirbaz büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı veya 1 + Karizma tamlayıcına (en az 1) eşit sayıda saati unutmalıdır. Yaratığa bundan daha az zamanı unutturmayı seçebilirsin. Unutturulabilecek bu süre senin efsunlama büyünün süresini geçemez.

Güçlendirme Okulu

Dikkatini ve çalışmalarını ısıran soğuk, yakan ateş, kükreyen fırtına, çatırdayan yıldırım ve yakan asit gibi güçlü unsursal etkiler yaratan büyülere vermişsindir. Bazı ferciler, düşman ordularının üzerine uzaktan alevler yağdıran ağır silahlar olarak ordularda görev alır. Başkaları bu olağanüstü güçlerini zayıfları korumaya adarken diğerleri de haydutlar, maceracılar veya müstakbel tiranlar olmayı hedefler.

Güçlendirme Bilgini

2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir güçlendirme büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Büyütraş

2. Seviyeden itibaren güçlendirme büyülerinin etki alanında kısmen güvenli alanlar oluşturabilirsin. Görebildiğin başka yaratıkları da etkileyecek bir güçlendirme büyüsü yaptığında 1 + büyünün seviyesine eşit sayıda yaratığı seçebilirsin. Seçilen yaratıklar büyüye karşı yapacakları kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarılı olur. Başarılı bir kontrolde verilen zararın yarısını alacaklarsa hiç zarar almazlar.

Etkili Büyümsü

6. Seviyeden itibaren zarar verebilen büyümsülerin, onların etkisinin ana darbesinden kaçan yaratıkları bile etkiler. Yaptığın büyümsüye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yapan bir yaratık büyümsünün (eğer varsa) verdiği zararın yarısını alır ama başka bir etkiden etkilenmez.

Güçlendirilmiş Güçlendirme

10. Seviyeden itibaren Zekâ tamlayıcını yaptığın herhangi tek bir sihirbaz güçlendirme büyüsünün zararına ekleyebilirsin.



Aşırı Güçlü
14. Seviyeden itibaren basit büyülerinin gücünü artırabilirsin. Zarar veren, 1. seviye ile 5. seviye arasında bulunan bir sihirbaz büyüsü yaptığında o büyünün verebileceği zararın hepsini verirsin. Yani zar atmazsın.

İlk kez bu özelliği kullandığında senin üzerinde hiçbir yan etkisi olmaz. Uzun bir molayı bitirmeden bu özelliği tekrar kullanırsan büyüyü yapar yapmaz, yaptığın büyünün her bir seviyesi için 2z12 çürütücü zarar alırsın. Uzun bir molayı bitirmeden bu özelliği kullandığın her seferinde büyü seviyesi başına alacağın çürütücü zarar 1z12 artar. Bu zarar, dirençleri ve bağışıklığı yok sayar.

Yanılsama (İllüzyon) Okulu
Çalışmalarını ve dikkatini duyuları şaşırtan, zihni sersemleten ve en akıllıları bile aldatan büyülere vermişsindir. Büyün göze çarpmaz ama kıvrak aklın tarafından yapılan yanılsamalar (illüzyonlar) imkânsızı bile gerçek gösterir. Bazı gözbağcılar (illüzyonistler) –ki aralarında pek çok yercü sihirbaz vardır– büyülerini sadece eğlence amaçlı kullanan iyi niyetli şakacılardır. Diğerleri çok daha sinsi ve kötücül aldatma ustalarıdır, illüzyonlarını kendi kişisel çıkarları için başkalarını korkutmak ve aldatmak için kullanırlar.

Yanılsama (İllüzyon) Bilgini
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir yanılsama (illüzyon) büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Gelişmiş Küçük İllüzyon
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren *küçük illüzyon* büyümsüsünü öğrenirsin. Bu büyümsüyü zaten biliyorsan kendi seçeceğin başka bir sihirbaz büyümsüsü öğrenirsin.



Bu büyümsü zaten bildiğin büyümsülere dâhil edilmez.

Küçük illüzyon büyümsüsünü yaptığında tek seferinde (yani aynı büyüyle) hem ses hem de görüntü yaratabilirsin.

Hamur İllüzyonlar
6. Seviyeden itibaren etkinliğini 1 dakika ya da daha uzun süre koruyan bir illüzyon büyüsü yaptığında, eylemini kullanarak o illüzyonun doğasını değiştirebilirsin (illüzyon için büyünün normal şartlarını ve özelliklerini kullanarak). Tabii ki bu durum, yaptığın illüzyonu görebildiğin sürece geçerlidir.

Özüzyon
10. Seviyeden itibaren tıpkı tehlikeye karşı verilen içgüdüsel bir tepki gibi anında kendinin mükemmel bir illüzyon kopyasını yaratabilirsin. Bir yaratık sana karşı bir saldırı yaptığında tepkini kullanarak illüzyon kopyanın sen ve saldırgan arasında ortaya çıkmasını sağlayabilirsin. Yapılan saldırı seni ıskalar ve bunun ardından illüzyon ortadan kaybolur.

Bu özelliği bir kez kullanınca uzun veya kısa bir mola tamamlamadan tekrar kullanamazsın.

Gerçek Hayal
14. Seviyeden itibaren, onlara yarı-gerçeklik vermek için illüzyonlarına gölge büyüsü örmenin sırrını öğrenirsin. 1. seviyeli veya daha yüksek seviyeli bir illüzyon büyüsü yaptığında illüzyonun parçası olan (illüzyona dâhil) hareketsiz, büyülü olmayan bir nesne seçersin ve o nesne gerçek olur. Büyü devam ederken ve sıra sendeyken bunu bonus eylemin olarak yapabilirsin. Nesne 1 dakika boyunca gerçek olarak kalır. Örneğin bir uçurum üzerine illüzyon bir köprü yaparsın ve bunun ardından bu köprünün, arkadaşların üzerinden geçinceye kadar gerçek olarak kalmasını sağlarsın.

Nesnenin zarar verme gücü olamaz veya hiç kimseye doğrudan zarar veremez.

Diriltme Okulu
Diriltme Okulu yaşamın, ölümün ve hortlaklığın acunsal güçlerini araştırır. Bu gelenekteki çalışmalarını derinleştirdikçe tüm yaşayan şeyleri hareket ettiren enerjiyi yönlendirmeyi öğrenirsin. Daha da derinlere indikçe, büyün onun bedenini yok ettiği için, bir yaratığın yaşam gücünü ele geçirmeyi ve bu yaşamsal enerjiyi kontrol edebileceğin büyülü bir güç haline dönüştürmeyi öğrenirsin.

Dirilticiler, ölümle olan yakın ilişkileri yüzünden insanların çoğu tarafından tehditkâr hatta alçak ve zalim kişiler olarak görülür. Tüm dirilticiler kötü değildir ama kullandıkları güçler çoğu topluluk tarafından tabu olarak görülür.

Diriltici Bilgini
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir diriltme büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Zalim Hasat
2. Seviyeden itibaren büyülerinle öldürdüğün yaratıkların yaşam enerjisini ele geçirme yeteneğini kazanırsın. Her sırada bir kez olmak üzere 1. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyüyü kullanarak bir veya daha fazla yaratığı öldürdüğünde büyünün seviyesinin iki katı can puanını geri kazanırsın. Eğer kullandığın büyü Diriltme Okulu'ndan bir büyüyse bu miktar üç katına çıkar. Yapıları veya hortlakları öldürdüğünde bu özelliği kullanamazsın.



Hortlak Köleler
6. Seviyede eğer zaten orada yoksa *ölüyü canlandır* büyüsünü büyükitabına eklersin. *Ölüyü canlandır* büyüsünü yaptığında fazladan bir cesedi veya kemik yığınını seçebilir, büyüye uygun olarak başka bir zombi veya iskelet yaratabilirsin.

Ne zaman bir diriltme büyüsü kullanarak bir hortlak yaratsan o, şu özelliklere sahip olur:

- Yaratığın can en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) sihirbaz seviyene eşit miktarda artmıştır.
- Yaratık bir silahla yaptığı isabetli saldırıda verdiği zarara senin yetkinlik bonusunu ekler.

Hortlak Hortlağa Baka Baka...
10. Seviyeden itibaren çürütücü zarara karşı direnç kazanmışsındır ve en yüksek can puanının (can puan üst sınırı) azaltılamaz. Hortlaklarla ve onları hareket ettiren güçlerle beraber o kadar çok zaman geçirmişsindir ki onların en kötü etkilerinden bazılarına artık alışmışsındır.

Hortlağa Emret
14. Seviyeden itibaren büyünü kullanarak, başka bir sihirbaz tarafından yaratılmış olsa bile hortlakları kontrol edebilirsin. Bir eylem olarak senden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve görebileceğin bir hortlak seç. Bu yaratık senin sihirbaz büyü kurtulma GS'ne karşılık başarılı bir Karizma kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer başarılı olursa bir daha onun üzerinde bu özelliği kullanamazsın. Eğer başarısız olursa sana karşı arkadaş durumuna geçer ve sen tekrar bu özelliği kullanıncaya kadar senin emirlerine itaat eder.

Zeki hortlakların bu yolla kontrol edilmesi zordur. Eğer hedefin Zekâ puanı 8 veya daha yüksekse, kurtulma kontrolünde avantajı vardır. Eğer başarısız olursa ve Zekâ puanı 12 veya daha yüksekse başarıncaya ve serbest kalıncaya değin her saat kurtulma kontrolünü tekrar eder.

Dönüşüm Okulu
Enerjiyi ve maddeyi dönüştüren büyülerin öğrencisisindir. Senin için dünya sabit bir değişmez değildir. Tam aksine bariz bir biçimde değiştirilebilir haldedir ve sen de bu değişim ve dönüşümün bir aracısı olmaktan çok büyük zevk alırsın. Yaratımın saf dokusunu kullanırsın ve hem fiziksel biçimleri hem de zihinsel özellikleri dönüştürmeyi öğrenirsin. Büyün, gerçekliğin demir ocağında seni bir demirci yapacak aletleri verir.

Bazı simyacılar tamirciler ve şakacılardır, sırf eğlence ve arada sırada para kazanmak için insanları kurbağa yapar, bakırları gümüşe döndürür. Diğerleri büyülü çalışmalarını ölümcül bir ciddiyetle takip eder, dünyaları yaratmak ve yok etmek için ilahların gücünü elde etmek ister.

Dönüşüm Bilgini
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren bir dönüşüm büyüsünü büyükitabına kopyalamak için harcadığın zaman ve para yarıya iner.

Küçük Simya
2. Seviyede bu okulu seçtiğin andan itibaren büyüsüz bir nesnenin fiziksel özelliklerini geçici olarak değiştirebilir, bir maddeden başka bir maddeye dönüştürebilirsin. Tamamen tahta, taş (ama mücevher değil), demir, bakır veya gümüş bir nesne üzerinde özel bir simya işlemi uygularsın ve onu bu maddelerden başka birine dönüştürürsün. Bu işlemde harcadığın her 10 dakika için 50 santimetre küplük maddeyi dönüştürebilirsin. 1 saat sonra veya konsantrasyonunu (tıpkı bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) kaybettiğinde madde asıl haline geri döner.

Simyacı Taşı
6. Seviyeden itibaren 8 saat harcayarak içinde dönüşüm büyüsü olan bir simyacı taşı yaratabilirsin. Bu taştan kendin de faydalanabilirsin veya başka bir yaratığa da verebilirsin. Sen veya başka bir yaratık taşa sahip olduğu sürece aşağıda bulunan, senin seçeceğin özelliklerden bir tanesinden faydalanır. Taşı yarattığında şu özelliklerden birini seç:

- 8. Kısımda da anlatıldığı gibi karanlıkta 24 metreye kadar olan mesafenin alacakaranlık gibi görülmesini sağlayan karagörü
- Taşı üzerinde bulunduran yaratık fazla yüklü değilse hızında 4 metre artış
- Bünye kurtulma kontrollerinde yetkinlik
- Asit, soğuk, ateş, yıldırım veya gümbürtü zarar türüne karşı direnç (ne zaman bu özelliği seçsen zarar türünü de seçersin)

Ne zaman 1. seviye veya daha yüksek seviye bir dönüşüm büyüsü yapsan ve eğer taş üzerindeyse taşın özelliğini değiştirebilirsin.

Eğer yeni bir simyacı taşı yaratırsan daha önceki işlevsiz hale gelir.

Biçimdeğiştiren
10. Seviyede eğer zaten kopyalamadıysan *başkalaşım* büyüsünü, büyükitabına eklersin. Herhangi bir büyü haznesi harcamadan *başkalaşım* büyüsünü yapabilirsin. Böyle yapmak istersen o zaman bu büyüyü sadece kendine yapabilirsin ve ancak zorluk derecesi 1 veya daha aşağı olan bir hayvangile dönüştürebilirsin.

Bu şekilde bir başkalaşım büyüsü yaptığında uzun veya kısa bir molayı bitirmeden aynı yöntemi bir daha kullanamazsın. Ama eğer büyü haznen varsa bu hazne veya hazneleri harcayarak yani normal olarak bu büyüyü yapabilirsin.

Simya Uzmanı
14. Seviyeden itibaren eylemini kullanarak simyacı taşının içindeki dönüşüm büyüsünü tek, büyük bir patlama haline döndürerek kullanabilirsin. Böyle yaptığında aşağıdaki etkilerden birini seç. Simyacı taşın parçalanmış olur ve yeni bir tanesi uzun bir molayı bitirmeden tekrar yapılamaz.

Büyük Dönüşüm. 2 metreküpten büyük olmayan büyüsüz bir nesneyi başka bir büyüsüz nesneye dönüştürebilirsin. Ama benzer boyut ve hacimde, aynı veya daha aşağı bir değerde olmak şartıyla. Bunun için 10 dakika harcaman gerekir.

Her Derde Deva. Bir yaratığı etkileyen tüm lanetleri, hastalıkları ve zehirleri o yaratığa simyacı taşını temas ettirerek ortadan kaldırabilirsin. Hedef yaratık tüm can puanlarını da geri kazanır.

Yaşam Ver. Simyacı taşını temas ettirdiği bir yaratığa, büyü haznesi harcamadan veya büyükitabında olmasına gerek olmadan ölüyü canlandırma büyüsü yaparsın.

Gençlik Ver. Gönüllü olan bir yaratığa simyacı taşını temas ettirirsin ve bu yaratığın görünür yaşı 3z10 yıl azalır ama en az 13 yıl olmak zorundadır. Bu etki yaratığın toplam yaşam süresini değiştirmez.





4. Kısım: Kişisel Özellikler ve Arka Plan



ARAKTERLER, SADECE IRK VE SINIF demek değildir çünkü çok daha fazla niteliğe sahiplerdir. Onlar sınıfları ve ırklarının ötesinde kendi hikâyeleri, ilgileri, bağlantıları ve yetenekleri olan bireylerdir. Bu kısım, temel isimler ve fiziksel görünüşler, arka planlar ile bilinen dillere dair kurallar, kişiliklerine ve bakış açılarına dair ince detaylar da dâhil olmak üzere bir karakteri diğerinden ayıracak detaylardan bahsetmektedir.

Karakter Detayları

Karakterinin adı ve fiziksel görünüşünün betimi, masadaki diğer oyuncuların senin hakkında öğrenecekleri ilk şeylerdir. Bunların, aklındaki karakteri ne kadar ve nasıl yansıttığı üzerine düşünmek, bunun için ayırdığın zamana değecektir.

Ad

Karakterinin ırk tanımında, o ırkın üyeleri için örnek adlar bulunmaktadır. Oradaki listeden bir tane seçsen bile adın üzerine biraz kafa yorman iyi olur.

Cinsiyet

Herhangi bir fayda veya engel görmeden erkek veya kadın bir karakteri oynayabilirsin. Karakterinin içinde bulunduğu toplumun cinsel rollerine ne kadar uygun olup olmadığına karar ver. Örneğin kadın bir kara elf küçükken yaşadığı zorluklar nedeniyle tam bir erkek Fatma olmuştur ki bu, içinde bulunduğu kara elf topluğunun sosyal standartlarına uymamaktadır. Bu durum, karakterinin o topluluktan ayrılması ve maceralara atılması için bir gerekçe de sağlar.

Tika ve Artemis: Zıt Karakterler

Bu kısımdaki detaylar, yarattığın karakterin diğer karakterlerden ayrı olmasını ve öne çıkmasını sağlar. Şu iki savaşçı karaktere bir göz at.

Ejderha Mızrağı dünyasından gelen Tika Waylan zor bir çocukluk geçirmiş, atılgan bir gençtir. Bir hırsızın kızı olan Tika, evinden kaçmış ve babasının zanaatını Solace sokaklarında devam ettirmiştir. Son Ev Hanı'nın sahibini (Otik) soymaya çalışmış ama onun tarafından yakalanmıştır. Bu genç kıza hak ettiği hayatı verme niyetinde olan Otik, onu kendi kızının yerine koymuş ve handa yanına yardımcı olarak almıştır. Ama ejderorduları Solace'ı yerle bir edip hanı da enkaza çevirdiğinde, hayatın gerçekleri Tika'yı çocukluğundan beri tanıdığı arkadaşlarıyla maceralara savurmuştur. Bir savaşçı olarak sahip olduğu becerileri ona (ki en sevdiği silah halen bir kızartma tavasıdır), sokaklarda geçen bir çocuklukla birleştiğinde maceracılık hayatında paha biçilemez yetenekler kazandırmıştır.

Artemis Entreri, Unutulmuş Diyarlar dünyasındaki Calimport sokaklarında büyümüş bir delikanlıdır. Zekâsını, gücünü ve çevikliğini, şehrin yüzlerce fakir gecekondu mahallesinden birinde kendi alanını elde etmek için kullanmıştır. Birkaç yılın ardından şehirdeki en güçlü hırsız loncalarından birinin dikkatini çekmiş ve gençliğine rağmen loncadaki basamakları hızlıca tırmanmıştır. Artemis, şehrin paşalarından birinin en gözde suikastçısı haline gelmiştir ki bu paşa onu, çalınan mücevheratını geri alması için Buzyeli Vadisi'ne göndermiştir. O profesyonel bir katildir, becerilerini geliştirmek için sürekli kendini bir zorluğun kucağından diğerine atar.

Tika ve Artemis'in ikisi de insan ve ikisi de savaşçıdır (biraz da serserilik deneyimleri vardır), yüksek Güç ve Çeviklik puanlarına sahiptirler. Ama aralarındaki benzerlik de bu kadardır.

İkili cinsiyet anlayışına bağlı olmamayı da seçebilirsin. Örneğin elf ilahı Corellon Larethian sıklıkla çift cinsiyetli veya erdişi olarak görülür ve çokluevrendeki bazı elfler Corellon'a benzemektedir. Bunun yanında kendini erkek gibi gösteren bir kadını, kadın bedeninde hapsolmuş bir erkeği ya da sürekli erkek olmakla karıştırılan sakallı bir kadın cüceyi oynayabilirsin. Benzer şekilde karakterinin cinsel yönelimleri de sana kalmıştır.

Boy ve Ağırlık

Karakterinin boyuna ve ağırlığına, ırkının anlatıldığı yerde verilen bilgileri veya Rastgele Boy ve Ağırlık tablosunu kullanarak karar verebilirsin. Karakterinin yetenek puanlarının onun boyu ve ağırlığı üzerinde ne gibi bir etkisi olduğunu düşünmeyi unutma. Zayıf ama çevik bir karakter ince olabilir. Sert ve güçlü bir karakter de uzun veya ağır olabilir.

Eğer istersen Rastgele Boy ve Ağırlık tablosunu kullanarak karakterinin boy ve ağırlığını belirlemek için zar atabilirsin. Boy Tamlyacısı sütununda gösterilen zarlar karakterinin temel boyuna ek olarak boyunun fazladan ne kadar uzun olacağını (santimetrenin üç katı cinsinden) belirler. Aynı sayı, atılan zarla veya Ağırlık Tamlayıcı sütununda verilen sayılarla çarpıldığında, karakterinin temel ağırlığına eklenecek ağırlığın fazladan ne kadar çok (kilogramın üçte biri cinsinden) olacağını da belirler.

Rastgele Boy ve Ağırlık

Irk	Temel Boy (cm.)	Boy Tamlayıcı	Temel Ağırlık	Ağırlık Tamlayıcı
İnsan	140	+2z10	50 kg.	x (2z4) kg. 1/3
Cüce, tepe	110	+2z4	55 kg.	x (2z6) kg. 1/3
Cüce, dağ	120	+2z4	60 kg.	x (2z6) kg. 1/3
Elf, yüksek	140	+2z10	40 kg.	x (1z4) kg. 1/3
Elf, orman	140	+2z10	45 kg.	x (1z4) kg. 1/3
Elf, kara	135	+2z6	35 kg.	x (1z6) kg. 1/3
Buçukluk	75	+2z4	15 kg.	x 1 kg. 1/3
Ejderdoğan	170	+2z8	80 kg.	x (2z6) kg. 1/3
Yercü	85	+2z4	15 kg.	x 1 kg. 1/3
Yarı-elf	145	+2z8	50 kg.	x (2z4) kg. 1/3
Yarı-ork	150	+2z10	60 kg.	x (2z6) kg. 1/3
Terenkelü	150	+2z8	50 kg.	x (2z4) kg. 1/3

Örneğin Tika'nın boyu 140 + 2z10 santimetredir. Onu oynayan oyuncu 2z10 atıyor ve 12 (12x3=36) geliyor. Dolayısıyla Tika'nın boyu 176 santimetredir. Daha sonra oyuncu aynı zar sonucunu yani 12'yi tekrar kullanıyor ve bunu 2z4 kilogram ile çarpıyor. Yaptığı 2z4 atışı sonucu 3 geliyor (12x3=36÷3=12). Dolayısıyla Tika fazladan 12 kilogram daha kazanıyor ki temel ağırlığı olan 50 kilograma eklendiğinde 62 kilograma ulaşıyor.

Diğer Fiziksel Özellikler

Karakterinin yaşını, saçının, gözlerinin ve derisinin rengini sen belirlersin. Ufak, ayırt edici bir dokunuş olarak karakterine olağandışı veya hatırlanabilecek bir özellik verebilirsin, mesela bir yara, aksama veya dövme gibi.



Tika ve Artemis: Karakter Detayları

Tika Waylan ve Artemis Entreri isimlerinin onları birbirinden nasıl ayırdığını ve kişiliklerini nasıl yansıttığını biraz düşün. Tika artık bir çocuk olmadığın kanıtlamak isteyen bir genç kadın ve adı onu genç ve sıradan gösteriyor. Artemis Entreri başkalarının bilmediği bir yerden geliyor ve adı çok daha gizemli bir hava taşıyor.

Tika, maceralarının başında on dokuz yaşında ve kumral saçlara, yeşil gözlere, çilli açık bir ten rengine ve sağ kalçasında bir doğum lekesine sahip. Artemis küçük bir adam, tıknaz ve kaslı. Köşeli bir vücut tipi ve çıkık elmacık kemikleri var ve sanki her zaman tıraş olmaya ihtiyacı varmış gibi görünüyor. Kuzgun rengi saçları sık ve gür ama gözleri gri ve ölü –gizlemeye çalıştığı yaşamının ve ruhunun boşluğuna ihanet ediyor.

Bakış Açısı

ZİNDANLAR & EJDERHALAR dünyalarındaki sıradan bir yaratığın bir bakış açısı vardır. Bu, onun ahlaki ve kişisel tavır ve fikirlerini en geniş hatlarıyla çizen bir terimdir. Bakış açısı iki etmenin birleşimidir: Biri etik yani ahlaki düşüncelerinin tanımı (iyi, kötü veya tarafsız) diğeri de toplum ve düzene karşı olan tutumunun (adil, kaotik veya tarafsız) tanımıdır. Dolayısıyla dokuz farklı ve birbirinden ayrı bakış açısı birleşimi ortaya çıkmaktadır.

Dokuz bakış açısına ait buradaki kısa tanımlar, o bakış açısına sahip olan bir yaratığın kendine özgü davranışlarını anlatmaktadır. Bireylerin davranışlarının bu bakış açılarından önemli ölçüde farklılaştığı ve çok az sayıda bireyin, ait olduğu bakış açısına tamamen ve daimi surette sadık olduğu unutulmamalıdır.

Adil iyi (Aİ) yaratıkların toplumun beklentilerini karşılayacağına, yani doğru şeyi yapacağına güvenilir. Altın ejderhalar, kutsamanlar ve cücelerin çoğu adil iyidir.

Tarafsız iyi (Tİ) olanlar kendi ihtiyaçlarına göre başkalarına elinden geldiğince yardım eder. Göksellerin çoğu, bazı bulut devleri ve çoğu yercü tarafsız iyidir.

Kaotik iyi (Kİ) karakterler vicdanlarını izler, başkalarının ne düşündüğünü veya ne beklediğini neredeyse hiç umursamaz. Bakır ejderhalar, elflerin çoğu ve tek boynuzlu atlar kaotik iyidir.

Adil tarafsız (AT) bireyler kanunla, gelenekle veya kişisel ilkeleriyle uyum içinde hareket eder. Keşişlerin çoğu ve bazı sihirbazlar adil tarafsızdır.

Tarafsız (T) olanlar ahlaki sorunlara bulaşmamayı ve taraf tutmamayı tercih eden, o anda ne iyi görünüyorsa onu yapanların bakış açısıdır. Kelerhalk, meşhinilerin ve insanların çoğu tarafsızdır.

Kaotik tarafsız (KT) yaratıklar içgüdülerini izler, kişisel özgürlüğe her şeyden çok değer verirler. Barbarlar ve serserilerin çoğu ve bazı ozanlar kaotik tarafsızdır.

Adil kötü (AK) yaratıklar sistemli ve düzenli faaliyetlerle, belirli bir gelenek, sadakat veya tarikat sınırları içinde kalmak suretiyle istediklerini elde ederler. Şeytanlar, mavi ejderhalar ve kocobotlar adil kötülerdendir.

Tarafsız kötü (TK) merhamet veya vicdan azabı hissetmeden, herhangi bir ceza veya bedel ödemeksizin yapabileceğini yapanların bakış açısıdır. Pek çok kara elf, bazı bulut devleri ve yamargalar tarafsız kötüdür.

Kaotik kötü (KK) yaratıklar aç gözlülükleri, nefretleri veya kan dökme güdülerini büyük bir zevkle dinler; nedensiz, keyfi şiddetle hareket ederler. Zebaniler, kızıl ejderhalar ve orklar kaotik kötüdür.

Çokluevrende Bakış Açıları

Düşünme yetisine sahip olan pek çok yaratık için bakış açısı etik yani ahlaki bir seçimdir. İnsanlar, cüceler, elfler ve diğer insanımsı ırklar ister iyi ister kötü, ister adil ister kaotik olsun izleyeceği yolu kendi seçer. Efsaneye göre bu ırkları yaratan iyi bakış açısına meyilli ilahlar, özgür iradeye sahip olmayan iyiliğin kölelik olduğunu bildikleri için kendi yollarını kendileri seçsinler diye onlara özgür bir irade vermiştir.

Diğer ırkları yaratan kötü ilahlarsa onları, kendilerine hizmet etsinler diye yaratmışlardır. Bu ırkların, onları yaratan ilahların doğasıyla uyum halinde olmak yönünde doğuştan gelen güçlü bir eğilimleri vardır. Orkların çoğu, ork ilahı Gruumsh'un şiddetli, vahşi doğasını paylaşır, bundan dolayı kötü olmaya meyillidirler. Bir ork iyi bir bakış açısını seçse bile tüm hayatı boyunca doğuştan gelen eğilimlerine karşı mücadele eder. (Yarı-orklar bile ork ilahının etkisini hisseder.)

Bakış açısı göksellerin ve bukların doğalarının asıl parçalarından biridir. Bir şeytan adil kötü olmak istemez ve adil kötüye karşı meyli de yoktur ama yaratılışı ve özü itibariyle adil kötüdür. Bir şekilde adil kötü olmayı bırakırsa şeytan olmayı da bırakır.

Mantıklı düşünce yeteneği bulunmayan yaratıkların çoğu herhangi bir bakış açısına sahip değildir –onlar **bakış açısızdır.** Böyle yaratıklar ahlaki veya etik bir seçim yapamazlar ve hayvangil doğalarına uygun olarak hareket ederler. Örneğin köpekbalıkları vahşi avcılardır ama kötü değillerdir çünkü bir bakış açıları yoktur.

Cüce Yazısı: Alfabe Örneği

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



Diller

Irkın doğal olarak karakterinin konuşabileceği dillere işaret etmektedir ve arka planın kendi seçeceğin bir veya daha fazla dili konuşmanı sağlayabilir. Bu dilleri karakter kâğıdına kaydet.

Dillerini Yaygın Diller tablosundan veya oynamakta olduğun dünyada yaygınca konuşulan dillerden seç. ZE'nin izniyle bunlar yerine Garip Diller tablosundan bir dili veya hırsız argosu, meşhinilerin dili vs. gibi gizli dillerden birini de seçebilirsin.

Bu dillerin bazıları, aslında pek çok lehçesi bulunan dil ailelerini göstermektedir. Örneğin, İlkel dilin içinde her biri bir unsursal âlemden olmak üzere Vınal, Sunal, Yanal ve Yerel lehçeleri vardır. Aynı dilin farklı lehçelerini konuşan yaratıklar birbirleriyle iletişim kurabilir.

Yaygın Diller

Dil	Genellikle Konuşanlar	Yazısı
Ortak lisan	İnsanlar	Ortak lisan
Cücece	Cüceler	Cüce alfabesi
Elfçe	Elfler	Elf alfabesi
Devce	Divler, Devler	Cüce alfabesi
Yercüce	Yercüler	Cüce alfabesi
Obotça	Obotumsular	Cüce alfabesi
Buçuklukça	Buçukluklar	Ortak lisan
Orkça	Orklar	Cüce alfabesi

Garip Diller

Dil	Genellikle Konuşanlar	Yazısı
Cehennemce	Zebaniler	Cehennem alfabesi
Gökçe	Gökseller	Gök alfabesi
Ejderce	Ejderhalar, ejderdoğanlar	Ejder alfabesi
Zihince	Zihin yüzücüler, bayköçüler	—
Şeytanca	Şeytanlar	Cehennem alfabesi
İlkelce	Unsursallar	Cüce alfabesi
Perice	Periseller	Elf alfabesi
Karanlıkaltıca	Karanlıkaltı tüccarları	Elf alfabesi

Elf Yazısı: Alfabe Örneği

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Tika ve Artemis: Bakış Açıları

Tika Waylan tarafsız iyidir, aslen iyi kalplidir ve mümkün olduğunda başkalarına yardım eder. Artemis adil kötüdür, etrafındaki bilinçli yaratıkların ne halde olduğuyla ilgilenmez ama en azından yaşam alma söz konusu olduğunda profesyoneldir.

Kötü bir karakter olarak Artemis uygun bir maceracı değildir. Kariyerine zalim biri olarak başlamıştır ve kahramanlarla sadece zorunda olduğunda, başka bir yol yoksa işbirliği yapar –o da ancak kendi çıkarına olursa. Çoğu oyunda, onların çıkarlarını ve hedeflerini paylaşmayan başka oyuncuların olduğu gruplarda kötü maceracılar sorunlara yol açarlar. Genel olarak kötü bakış açıları kötü karakterler ve canavarlar içindir.

Karakter Özellikleri

Karakterinin karakterini detaylandırmak –sahip olduğu özellikler, davranışı, alışkanlıkları, inançları ve bir kişiyi özel kılan kusurları– oyunu oynarken onu canlandırmana yardımcı olacaktır. Burada dört grup karakteristik özelliğe yer verilmiştir: Kişisel özellikler, ilkeler, bağlar ve kusurlar. Bu kategorilerden başka, karakterinin en sevdiği sözcükleri ve deyimleri, tiklerini ve alışkanlık haline getirdiği davranışları, vicdan azaplarını ve en çok nefret ettiği şeyler hakkında da düşün.

Bu kısmın ilerleyen sayfalarında verilen her bir arka plan, hayal gücünü tetiklemesi için çeşitli önerilerle doludur. Verilen seçenekleri kullanmak zorunda değilsin ama hiç değilse senin için bir başlangıç noktası teşkil ederler.

Kişisel Özellikler

Karakterine iki adet kişisel özellik ver. Kişisel özellikler karakterini diğer karakterlerden ayırmanda sana yardım edecek küçük, basit şeylerdir. Senin kişisel özelliklerin karakterin hakkında ilginç ve eğlenceli bir bilgi vermelidir. Karakterini başkalarından ayıran belli başlı şeylerin anlatılmaya ihtiyaç duymayan tanımlarıdır. "Ben zekiyim" iyi bir özellik değildir çünkü pek çok karakteri tanımlamak için kullanılabilir. Hâlbuki "Mumkalesi'ndeki tüm kitapları okudum," cümlesi karakterinin ilgi alanı ve eğilimine dair son derece belirli ve dikkat çekici bir bilgi vermektedir.

Kişisel özellikler karakterinin sevdiği şeyleri, geçmişteki başarılarını, sevmediği veya korktuğu şeyleri, karakterinin kendine olan bakışını, tavrını veya yetenek puanlarının etkisini gösterebilir.



Tika ve Artemis: Kişisel Karakter Özellikleri

Tika ve Artemis'in birbirinden çok ayrı kişisel özellikleri vardır. Tika Waylan palavra ve böbürlenmeyi sevmez, hırsızlık kariyeri esnasında başına gelen kötü bir düşmeden dolayı yükseklik korkusu vardır. Artemis Entreri her zaman en kötüsüne hazırdır ve hızlı, kesin bir güvenle hareket eder.

İlkelerini düşün. Tika Waylan masum, neredeyse çocuk gibidir, yaşamın değerini ve herkesi takdir etmenin önemini bilir. Tarafsız iyi bakış açısıyla, yaşam ve saygı ilkelerinin vücut bulmuş gibidir. Artemis Entreri, duygularının onu yönetmesine asla izin vermez ve becerilerini geliştirmek için kendini sürekli zorlukların kucağına atar. Adil kötü bakış açısı ona tarafsızlık ve güç elde etmeye yönelik bir açgözlülük vermiştir.

Tika Waylan'ın bağı Son Ev Hanı'dır. Hanın sahibi ona, hayatta ikinci bir şans vermiştir ve maceracılarla arasında olan arkadaşlık bağı bu handa çalışırken kurulmuştur. Yağmacı ejderorduları tarafından yerle bir edilişi, Tika'ya son derece alevli bir duyguyla onlardan nefret etmesi için kişisel bir neden vermiştir. Onun bağı, "Son Ev Hanı'nı yok etmiş olmaları nedeniyle ejderordularını cezalandırmak için ne gerekiyorsa yapacağım" şeklinde cümle haline getirilebilir.

Artemis Entreri'nin bağı, kılıç oyunları ve zalimane kararlılıkta onun dengi olan Drizzt Do'Urden ile arasındaki garip, neredeyse çelişkili ilişkidir. Drizzt ile yaptığı ilk savaşta Artemis rakibinde kendinden bir şeyler bulmuştur: Eğer kendi geçmişinde, bir an bile biraz farklı bir yöne itilse, kahraman kara elfinkine benzer bir yaşam sürebilme ihtimali. O andan itibaren Artemis artık sıradan bir suikastçı değildir –bir kahraman karşıtı, Drizzt'le olan rekabetinden güç alan biridir. Onun bağı, "Drizzt Do'Urden'den daha iyi olduğumu kanıtlayıncaya kadar durmayacağım" şeklinde cümle haline getirilebilir.

Bu karakterlerin her birinin önemli bir de kusuru vardır. Tika Waylan saf ve duygusal olarak savunmasızdır, yola çıktığı arkadaşlarından daha gençtir ve kendin,i yıllar önceki çocuk olarak görmelerinden sinir olmaktadır. Olgunlaştığını gösterecek belirli bir başarı elde etmek için ilkelerine karşı hareket etmeye bile karar verebilir. Artemis Entreri ise tüm kişisel ilişkilerden kaçar ve sadece yalnız bırakılmak ister.

Kişisel özelliklerin hakkında düşünmeye başlamanın en kullanışlı yerlerinden biri, en yüksek ve en düşük yetenek puanlarına bakmak ve bir özelliği bir puanla eşleştirmektir. İkisinden biri olumlu veya olumsuz olabilir: Örneğin düşük bir puanın üstesinden gelmek için çok çalışıyor olabilirsin veya yüksek puanın yüzünden kibirli bir burnu kalkıksındır.

İlkeler

Karakterini ilerlemeye iten bir ilke tanımla. İlkelerin, şiddetle inandığın, yaptığın şeyleri öyle yapmanı sağlayan en temel, etik, inanç değerlerindir. İlkeler hayattaki hedeflerinden dini inanç sistemine değin her şeyin etrafını sarar.

İlkeler şu sorulardan herhangi birine cevap olabilir: Asla ihanet etmemenin nedeni nedir? Seni fedakârlıklar yapmaya iten şey nedir? Seni harekete geçiren, hedeflerine ve isteklerine götüren şey nedir? Elde etmeyi istediğin tek, en önemli şey nedir?

İstediğin herhangi bir ilkeyi seçebilirsin ama karakterinin bakış açısı onları tanımlamak için iyi bir başlangıç noktasıdır. Bu kısımdaki her arka plan altı ilke önerisi vermektedir. Bunların beşi bakış açısıyla ilgilidir: adil, kaotik, iyi, kötü ve tarafsız. Sonuncusu, etik bakış açılarından ziyade o arka plana özel bir ilkedir.

Bağlar

Karakterin için bir bağ yarat. Bağlar bir karakterin insanlarla, yerlerle ve dünyadaki olaylarla arasındaki ilişkiyi temsil eder. Onlar seni arka planına bağlarlar. Sana, kahramanlığın en yüksek seviyesine gelmen için ilham olabilir ya da seni tehdit edildikleri halde kendi çıkarlarına en uygun şekilde hareket etmeye yönlendirebilirler. Az çok ilkeler gibidirler, bir karakterin heves ve hedeflerini belirlerler.

Bağlar şu sorulardan herhangi birinin cevabı olabilir: Kimi en çok önemsiyorsun? Nereyle aranda özel bir bağ hissediyorsun? En değer verdiğin eşyan nedir?

Bağın sınıfına, arka planına, ırkına veya karakterinin geçmişi veya kişiliğine bağlı herhangi başka bir şey olabilir. Ayrıca maceradan maceraya koşarken yeni bağlar da kurarsın.

Kusurlar

Son olarak karakterine bir kusur seç. Karakterinin kusuru bir vicdan azabını, dürtüyü, korkuyu veya zayıflığı temsil eder –yani başka birinin seni mahvetmek için kullanabileceği veya senin kendi çıkarlarına karşı hareket etmeni sağlayacak bir şey. Olumsuz kişisel özelliklerden daha önemli olan bir kusur, şu sorulardan birinin cevabı olabilir: Seni öfkeden deliye döndüren nedir? Ölesiye korktuğun bir kişi, konu veya olay nedir? Vicdan azapların nedir?

Ejder Yazısı: Alfabe Örneği

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
⸗	𝔗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗	⸗

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



İlham

İlham Zindan Efendisi'nin, karakterini onun kişisel özelliklerine, ilkelerine, bağlarına ve kusurlarına uygun oynadığın için sana vermeyi kararlaştırdığı bir ödüldür. Sana verilen ilhamı kullanarak Dilenci Prensle yapacağın görüşmede sana arka çıksın diye sokaktaki mazlum dilenciyi kendi tarafına çekmek için kişisel özelliğin olan merhametini güçlendirebilirsin. Veya ilham, senin üzerine yapılan bir büyünün etkisinden kurtulması için doğduğun kasabanın savunmasını güçlendirmesi amacıyla bağınla iletişime geçmeni sağlayabilir.

İlham Kazanma

ZE'n çeşitli nedenlerden ötürü sana ilham vermeyi seçebilir. Genel olarak ZE'ler kişisel özelliklerine uygun davrandığında, kusur veya bağından kaynaklı engellere boyun eğdiğinde, yani genel olarak karakterini ikna edici bir şekilde oynadığında ilham ödülünü verirler. ZE'n oyunda nasıl ilham kazanacağını sana söyleyecektir.

Ya ilhamın vardır ya da yoktur -daha sonra kullanmak için birden fazla ilhamı biriktiremezsin.

İlham Kullanma

Eğer ilhamın varsa bir saldırı, kurtulma veya yetenek kontrolü yaptığında onu kullanabilirsin. İlhamı kullanmak, yaptığın zar atışında sana avantaj verir.

Buna ek olarak eğer ilhamın varsa başka bir oyuncunu, iyi rol yaptığı, akıllıca düşündüğü veya oyunda heyecan verici bir şey yaptığı için ödüllendirebilirsin. Başka bir karakter gerçekten hikâyeye eğlenceli ve ilginç bir katkıda bulunursa, kendi ilhamından vazgeçerek bu ilhamı ona verebilirsin.

Arka Planlar

Her hikâyenin bir başlangıcı vardır. Karakterinin arka planı, senin nereden geldiğini, nasıl maceracı olduğunu ve dünyadaki yerini ortaya koyar. Savaşçı karakterin cesur bir şövalye veya aksi bir asker olabilir. Sihirbazın, bir bilge kişi veya esnaf olabilir. Serserin, geçimini lonca hırsızı olarak veya soytarı olarak seyircilere hitap etmekle sağlıyor olabilir.

Bir arka plan seçmek karakterinin kimliğine dair önemli hikâye ipuçları verir. Arka planın hakkında sorman gereken en önemli soru *ne değişti* olacaktır? Neden arka planında anlatılanları bırakıp da maceralara atılmaya başladın? Başlangıç ekipmanını alacak parayı nereden buldun veya eğer varlıklı bir aileden geliyorsan neden *daha fazla* paran yok? Sınıfının becerilerini nasıl öğrendin? Seni, seninle aynı arka planı paylaşan sıradan insanlardan ayıran nedir?

Tika ve Artemis: Arka Planlar

Hem Tika Waylan hem de Artemis Entreri hayatlarının ilk yıllarını sokak çocuğu olarak geçirdi. Tika'nın daha sonra handa çalıştığı yıllar onu pek değiştirmedi. dolayısıyla o sokak çocuğu arka planını seçebilir ve böylece El Çabukluğu ile Gizlilik becerilerinde yetkin olurken hırsızlık aletlerini de kullanmayı öğrenir. Artemis daha çok suçlu arka planına uygundur ki bu da ona Aldatma ve Gizlilik becerilerine ek olarak hırsızlık aletleri ile zehirci malzemelerinde yetkinlik verir.

Bu kısımdaki örnek arka planlar hem somut faydalar (özellikler, yetkinlikler ve diller) hem de rol yapma önerileri vermektedir.

Yetkinlikler

Her arka plan bir karaktere iki beceride yetkinlik vermektedir. Beceriler 7. Kısımda açıklanmıştır.

Buna ek olarak çoğu arka plan bir karaktere bir ya da daha fazla alette yetkinlik verir. Aletler ve alet yetkinlikleri 5. Kısımda detaylı şekilde açıklanmıştır.

Eğer bir karakter iki farklı kaynaktan aynı yetkinliği elde edecekse oyuncu aynı türden başka bir yetkinlik (beceri veya alet) seçebilir.

Diller

Bazı arka planlar karakterlerin ırkları tarafından verilene ek olarak başka dilleri de öğrenmelerine imkân tanımaktadır. Bu kısmın "Diller (s. 125)" başlığına bakınız.

Ekipman

Her arka plan bir başlangıç ekipmanı verir. Kullandığın veya kullanacağın malzemeler için para harcamaya dair 5. Kısımdaki alternatif kuralı kullanırsan, arka planından gelen başlangıç ekipmanlarını alamazsın.

Önerilen Kişisel Özellikler

Bir arka plan, arka planınla ilgili kişisel karakter özelliklerine dair öneriler de içermektedir. Bu özellikleri seçebilirsin, rastgele belirlemek için zar da atabilirsin veya kendi yaratacağın özellikler için bunları başlangıç noktası olarak da kullanabilirsin.

Bir Arka Planı Özelleştirmek

Karakterine veya oynadığın dünyaya daha iyi uyum sağlaması için bir arka planın bazı özelliklerini değiştirebilirsin. Bir arka planı özelleştirmek için bir özelliği herhangi bir başkasıyla değiştirebilir ve örnek arka planlardan toplam iki alet yetkinliği veya iki dil seçebilirsin. Arka planından gelen ekipmanları kullanabilir ya da 5. Kısımda anlatıldığı gibi para harcayıp istediğin malzemeleri kendin alabilirsin. (Eğer para harcarsan sınıfın için tavsiye edilen ekipman paketini alamazsın.) Son olarak iki kişisel özellik, bir ilke, bir bağ ve bir kusur seç.







İstediğin arka plana uygun bir özellik bulamıyorsan, istediğin gibi bir tanesini yaratmak ve oluşturmak için ZE'n ile beraber çalış.

Mürit

Tüm yaşamını belirli bir ilah veya ilahlar panteonuna adanmış bir tapınağın hizmetinde geçirdin. Kutsallık âlemi ve ölümlü dünya arasında bir aracı gibi davranıyor; inananları, ilahi varlıkların yoluna iletmek için kutsal ayinler düzenliyor ve kurbanlar sunuyorsun. Bu, senin bir ruhani olman gerektiğin anlamına gelmiyor -kutsal ayinler yapmak, ilahi gücü yönlendirmekle aynı şey değildir.

Bir ilah, ilahlar panteonu veya Ek B'de listelenen yarı-tanrılar arasından veya ZE'n tarafından belirlenenlerden birini seç ve ZE ile konuşarak, dinsel hizmetinin doğasının detaylarına karar ver. Çocukluktan itibaren kutsal ayinlerde din adamlarına yardımcı olasın diye çok önemli olmayan bir tapınakta mı yetiştirildin? Ya da çok daha farklı yollarla ilahına hizmet etmek için aniden beklenmedik bir çağrı alan bir yüksek din adamı mısın? Belki dinlerin hiçbirine tam ait olmayan bir kültün veya şimdi reddettiğin buksu bir yaratıcıya hizmet eden bir kültün başındaydın.

Beceri Yetkinlikleri: Sezgi, Din
Diller: Seçeceğin iki dil
Ekipman: Bir kutsal sembol (din adamlığına girdiğinde sana verilen bir hediye), bir dua kitabı veya dua çarkı, 5 adet tütsü çubuğu, din insanı elbiseleri, bir adet günlük giysi, 15 altın para barından bir kemer kesesi

Özellik: Sadığın Korunağı

Bir mürit olarak senin inancını paylaşanların saygısına sahipsin ve ilahının dini ayinlerini yapabilirsin. Senin ve maceracı arkadaşlarının, senin inancına ait tapınaklarda, türbelerde ve buna benzer yapılarda karşılıksız olarak yaraları tedavi edilebilir, bakım görebilirler. Ama büyüler için gerekli olan maddi nesneleri sen temin etmek zorundasındır. Senin inancını paylaşanlar seni (ama sadece seni), alçakgönüllü yaşam tarzıyla destekleyeceklerdir.

Kendini adadığın ilah veya panteon için yapılmış belirli tapınaklarla bağın olabilir ve buralarda kalabilirsin. Bu, eskiden hizmet ettiğin tapınak olabilir. Tabii eğer onlarla iyi koşullarla ayrılmışsan. Veya kendine yeni bir ev bulduğun başka bir tapınak da olabilir. Tapınağının yakınındayken, tehlikeli olmadıkça ve bu tapınakta çalışanlarla aran iyi olduğu müddetçe, orada çalışan din adamlarını sana yardımcı olmaları için çağırabilirsin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Müritlerin karakterini tapınaklarda veya diğer dini topluluklarda gördükleri hizmetler şekillendirir. İnançlarının geçmişini ve akidelerini öğrenmek, diğer tapınaklarla, türbelerle veya hiyerarşilerle olan bağları, tavırlarını ve ilkelerini etkiler. Kusurları inanmadığı halde inanırmış görünme, sapkın bir inanca bağlanma, aşırıya kaçan bir ilke veya bağ olabilir.

z8	Kişisel Özellik
1	İnancımın tanınmış bir kahramanını kendime örnek alırım ve sürekli o kişinin yaptıklarına atıfta bulunurum.
2	En acımasız düşmanlar arasında bile ortak noktalar bulabilir, onların düşüncelerini ve düşmanlıklarını anlayabilir ve her zaman barışı tesis etmek için çaba harcarım.
3	Her olay ve durumda işaretler görürüm. İlahlar bizimle konuşmaya çalışıyor, tek yapmamız gereken dinlemek.
4	İyimserliğimi hiçbir şey sarsamaz.
5	Neredeyse her durumda kutsal metinleri doğru (ya da yanlış olarak) olarak alıntılarım.
6	Diğer inançlara hoşgörülü davranırım (ya da davranmam) ve diğer ilahlara tapınılmasına saygı duyarım (ya da duymam).
7	Tapınağımın seçkinlerinin arkadaşlığından güzel yemeklerden ve içeceklerden mutlu olurdum. Zor hayat hiç bana göre değil.
8	Tapınakta o kadar çok zaman geçirdim ki dışarıdaki dünyaya ait insanlarla nasıl başa çıkacağıma dair neredeyse hiçbir bilgi ve deneyimim yok.

z6	İlke
1	**Gelenek.** Kadim ibadet ve kurban gelenekleri korunmalı ve yapılmalıdır. (Adil)
2	**İyilikseverlik.** Bedeli ne olursa olsun, her zaman ihtiyacı olana yardım etmeye çalışırım. (İyi)
3	**Değişim.** İlahların, sürekli dünyada görmek istediği değişimin gerçekleşmesi için çalışmalıyız. (Kaotik)
4	**Güç.** Bir gün, inancımın dini hiyerarşisinin en üst noktasına çıkmayı umuyorum. (Adil)
5	**İnanç.** İlahımın, beni yönlendireceğine inanıyorum. Çok çalışırsam, her şeyin yolunda gideceğine dair inancım var. (Adil)
6	**İstek.** Hareketlerimin, inandığım ilaha uyum sağlamasına çalışarak onun inancına layık olduğunu kanıtlamaya çalışıyorum. (Herhangi birisi)

z6	Bağ
1	İnancıma ait çok uzun zaman önce kaybedilmiş dini bir nesneyi bulmak, kurtarmak ve elde etmek için ölebilirim.
2	Bir gün, beni sapkın olarak damgalayan yozlaşmış tapınak yönetiminden intikam alacağım.
3	Ailem öldüğünde beni yanına alan din adamına hayatımı borçluyum.
4	Yaptığım her şey sıradan insanlar için.
5	Hizmet ettiğim tapınağı korumak için her şeyi yaparım.
6	Düşmanlarımın sapkın olarak gördüğü ve yok etmek için çalıştığı kutsal bir yazıyı korumaya çalışıyorum.

z6	Kusur
1	Başkalarını şiddetle, kendimi çok daha acımasızca yargılarım.
2	Tapınağımın yönetimi içinde güce sahip olanlara karşı aşırı bir güvenim vardır.
3	Dindarlığım yüzünden, bazen benim inancımdan olan kimselere karşı körü körüne güvenirim.
4	Düşünce yapımda esnek değilimdir.
5	Yabancılara karşı önyargılıyımdır ve onların yapabilecekleri en kötü şeyi yapacaklarına eminim.
6	Bir hedef belirledim mi hayatımdaki her şeyin kötüye gitme pahasına onu elde etmeyi bir takıntı haline getiririm.



ŞARLATAN

Her zaman insanlarla aran iyi olmuştur. Onları kızdıran şeyleri bilirsin, biraz konuşman bile kalplerindeki en derin sırları öğrenmene yeter ve birkaç akıllı soruyla onları bir çocuk kitabıymış gibi okuyabilirsin. Çok kullanışlı ve kendi çıkarların için kullanmaya kesinlikle kararlı olduğun bir özellik.

İnsanların ne istediğini biliyor ve onu onlara veriyorsun, daha doğrusu vermeyi vaat ediyorsun. Sağduyu, insanların gerçek olamayacak kadar güzel şeylerden uzak durmasını sağlar ama sen etraftayken sağduyu pek ortalıkta olmuyor. İçinde pembe renkli sıvının bulunduğu bir şişe, mutlaka canını sıkan kaşıntıyı giderecektir, biraz yağ ve gümüş tozundan başka bir şey olmayan bu merhem, sana gençliğini ve zindeliğini geri kazandırabilir. Bir de şehirde satılık bir köprü varmış, bilmem haberin var mı? Bunlar kulağa imkânsız gelebilir ama onları gerçekmiş gibi anlatmakta üzerine yok.

Beceri Yetkinlikleri: Aldatma, El Çabukluğu
Alet Yetkinlikleri: Kendini gizleme malzemeleri, sahtecilik malzemeleri
Ekipman: Bir adet kaliteli giysi, bir çanta kendini gizleme malzemeleri, kendi seçeceğin bir sahtekârlığa ait aletler (içinde renkli bir sıvı olan, on adet ağzı kapalı şişe, bir set ağırlıklı zar, bir deste işaretli oyun kâğıdı veya hayali bir dükün mühür yüzüğü) ve içinde 15 altın para barındıran bir kemer kesesi

BEĞENİLEN DALAVERELER

Her şarlatanın, kullanmayı sevdiği bir aldatmacası vardır. Aşağıdaki tablodan birini seç.

z6	Dümen
1	Şans oyunlarında hile yaparım.
2	Para tıraşlar veya belge yaparım.
3	Çaktırmadan kendimi başkalarının hayatına sokar ve onların zayıflıklarından faydalanıp varlıklarını ele geçiririm.
4	Çorap değiştirir gibi kimlik değiştiririm.
5	Köşebaşlarında el çabukluğuna dayalı dümenler yaparım.
6	İnsanları, beş para etmez nesnelerin çok çalışarak kazanılmış paralarına değdiğine ikna ederim.

ÖZELLİK: SAHTE KİMLİK

Gerekli belgeleriyle, tanıdıklarıyla ve o kişi olmanı mümkün kılacak kılık-kıyafetleriyle ikinci bir kişiliğe sahipsindir. Buna ek olarak aslını veya kopyalamaya çalıştığın el yazısını görmek şartıyla resmi evraklar ve kişisel mektuplar da dâhil olmak üzere belgelerin (evrakların) sahtesini yapabilirsin.

ÖNERİLEN KİŞİSEL ÖZELLİKLER

Şarlatanlar, gerçek kimliklerini yaptıkları maskelerin arkasına saklayan renkli kişiliklerdir. İnsanların görmek istediklerini, inanmak istediklerini ve dünyayı nasıl gördüklerini gösterirler. Ama gerçek kimlikleri bazen huzursuz bir vicdan, gerçek bir düşman veya derine kök salmış güven sorunlarıyla hastalanabilir.

z8	Kişisel Özellik
1	Kolayca âşık olur ve hemen bırakırım. Her zaman da yeni aşkların peşindeyim.
2	Özellikle mizahın uygun olmadığı zamanlar için olmak üzere her duruma uygun bir şakam vardır.
3	İstediğimi elde etmek için pohpohlamayı severim.
4	Potansiyel bir kazanç için risk almaktan geri duramayan, doğuştan bir kumarbazım.
5	Nerdeyse her şey hakkında yalan söylerim. Geçerli bir neden olmadığı durumlarda bile.
6	İğneleme ve hakaret en sevdiğim silahlardır.
7	Üzerimde birden çok ilahın kutsal sembolü vardır ve duruma göre hangisi uygunsa ona dua ederim.
8	Biraz değeri olduğuna karar verdiğim her şeyi cebe atarım.

z6	İlke
1	**Bağımsızlık.** Ben özgür biriyim -kimse bana ne yapacağımı söyleyemez. (Kaotik)
2	**Adalet.** Biraz para kaybetmeyi kaldıramayacak hiç kimseyi hedef seçmem. (Adil)
3	**Hayır İşi.** Elde ettiğim parayı gerçekten ihtiyacı olanlara dağıtırım. (İyi)
4	**Yaratıcılık.** Aynı numarayı asla iki defa yapmam. (Kaotik)
5	**Arkadaşlık.** Maddi kazançlar gelir ve gider. Dostluk bağları sonsuza kadar sürer. (İyi)
6	**İstek.** Başarılı olmaya kararlıyım. (Herhangi biri)

z6	Bağ
1	Yanlış kişiyi çarptım ve şimdi de bu kişinin benimle veya değer verdiklerimle yolunun kesişmeyeceğinden emin olmalıyım.
2	Her şeyimi akıl hocama borçluyum -muhtemelen bir hapishane hücresinde çürümekte olan korkunç biri.
3	Dışarıda bir yerde, beni tanımayan bir çocuğum var. Dünyayı onun için daha iyi bir yer haline getirmeliyim.
4	Soylu bir aileden geliyorum ve bir gün, topraklarımı ve unvanımı benden çalanlardan geri alacağım.
5	Güçlü biri sevdiğim kişiyi öldürdü. Yakında intikamımı alacağım.
6	Hak etmeyen bir kişiyi dolandırdım ve hayatını mahvettim. Yanlışlarımı telafi etmenin yolunu arıyorum ama kendimi asla affedemeyebilirim.

z6	Kusur
1	Güzel bir yüze hayır diyemiyorum.
2	Her zaman borçluyum. Yanlış yollarla elde ettiğim kazancımı, onu elde ettiğimden daha hızlı, gereksiz lükslere harcıyorum.
3	Hiç kimsenin, benim başkalarını kandırdığım gibi beni kandıramayacağına adım gibi eminim.
4	Kendime zarar verecek kadar açgözlüyüm. İşin içinde para olduğu sürece, risk almaktan geri duramıyorum.
5	Benden güçlü olanları dolandırmaktan veya onlara oyunlar oynamaktan kendimi alamıyorum.
6	Kabul etmek istemesem ve bunun için kendimden nefret etsem de kendi postumu korumak için yapmayacağım şey yok.



Suçlu

Kanunu çiğnemek konusunda senden daha ustası yok. Diğer suçlularla beraber bolca zaman geçirdin ve halen suç dünyasıyla bağlantıların var. Sıradan insanlara kıyasla cinayet, soygun ve şiddet dünyasına daha yakınsın. Bu dünya, medeniyetin göbeğinde ve onun altında varlığını sürdüren bir dünya ve sen toplumun kurallarına ve düzenlerine karşı çıkarak bu noktaya kadar geldin.

Beceri Yetkinlikleri: Aldatma, Gizlilik
Alet Yetkinlikleri: Bir tane oyun seti, hırsızlık aletleri
Ekipman: Bir levye, kapüşon da dâhil olmak üzere bir adet siyah günlük giysi, 15 altın para barındıran bir kemer kesesi

Suç Uzmanlığı

Pek çok farklı suçlu vardır ve hırsızlar loncası veya buna benzer suç örgütleri içinde, bireyler belirli suçlarda ustalaşmıştır. Böyle örgütlerin dışında çalışan suçlular bile bazı suçları diğerlerine tercih eder. Suç hayatında oynadığın rolü seç veya aşağıdaki tabloyu kullanarak zarın, senin yerine karar vermesini sağla.

z8	Uzmanlık	z8	Uzmanlık
1	Şantajcı	5	Yolkesen
2	Soyguncu	6	Tetikçi
3	Zorba	7	Cepçi
4	Ayakçı (Çalıntı mal alan satan)	8	Kaçakçı

Özellik: Suçlu Bağlantısı

Başka suçlularla aranda bağlantı sağlayıp aracılık yapan güvenilir ve inanılır birini, yani bir bağlantıyı tanırsın. Aranızda muazzam mesafeler de olsa bağlantına nasıl mesaj göndereceğini, ondan nasıl mesaj alacağını bilirsin. Özellikle senin için bu mesajları bağlantına iletebilecek yerel habercileri, kervan reislerini ve perişan denizcileri bilirsin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Suçlular ilk bakışta hikâyelerin kötü adamları gibi görünebilir ve pek çoğu kalplerinde gerçekten kötü insanlardır. Ama bazılarının, kendini affettirecek kadar olmasa da çekilebilir kılan bolca iyi özelliği vardır. Hırsızlar arasında onur olabilir ama suçlular kanun ve otorite için nadiren saygı gösterir.

z8	Kişisel Özellik
1	İşlerin sarpa sardığı zamanlar için her zaman bir planım vardır.
2	Ne olursa olsun hep sakinimdir. Sesimi asla yükseltmem veya duygularımın beni kontrol etmesine izin vermem.
3	Yeni gördüğüm bir yerde yaptığım ilk iş kıymetli eşyaların nerede olduklarını aklıma kazımaktır -veya böyle eşyaların nerelere gizlenebileceğini.
4	Yeni bir düşman yaratmaktansa yeni bir arkadaş bulmayı tercih ederim.
5	Birisine güvenmekte inanılmaz yavaşımdır. En düzgün görünenler, aslında en çok şey saklayanlardır.
6	İçinde bulunduğum durumun risklerine hiç dikkat etmem. Bana ihtimalleri hiç söyleme.
7	Bana bir şeyi yaptırmanın en iyi yolu, onu yapamayacağımı söylemektir.
8	En hafif hakarette bile patlarım.

z6	İlke
1	**Onur.** Meslektaşlarımdan çalmam. (Adil)
2	**Özgürlük.** Zincirler kırılmak içindir, onları yapanlar gibi. (Kaotik)
3	**Hayır İşi.** Varlıklılardan çalarım ki ihtiyacı olanlara yardım edebileyim. (İyi)
4	**Hırs.** Zengin olmak için ne yapılması gerekiyorsa yaparım. (Kötü)
5	**İnsanlar.** Sadakatim arkadaşlarımadır ilkelere değil ve onlardan başka herkesin cehennemin dibine kadar yolu var. (Tarafsız)
6	**Islah.** Herkeste bir parça iyilik vardır. (İyi)

z6	Bağ
1	Bana çok cömertçe yardım eden birine olan borcumu ödemeye çalışıyorum.
2	Kötü yollardan kazandığım paralar, ailemi beslemek içindir.
3	Benim için önemli olan bir şeyi benden aldırlar ve ben de onu geri çalmayı planlıyorum.
4	Şimdiye kadar dünya üzerinde yaşamış en büyük hırsız olacağım.
5	Korkunç bir suç işledim. Umarım hatamı telafi edebilirim.
6	Yaptığım bir hata yüzünden sevdiğim biri öldü. Bu bir daha asla olmayacak.



z6	Kusur
1	Değerli bir şey gördüğümde, onu nasıl çalabileceğimden başka bir şey düşünemiyorum.
2	Arkadaşlarım ve para arasında bit seçim yapmam gerektiğinde, genellikle parayı seçerim.
3	Eğer bir plan varsa çoktan aklımdan çıkmış demektir. Eğer aklımdaysa, umurumda değildir.
4	Yalan söylediğimde bunu belli eden bir "özelliğim" vardır.
5	İşler kötü görünmeye başladığında arkama bakmadan kaçarım.
6	Benim işlediğim bir suç yüzünden, masum biri şu anda hapiste ve bu durum beni rahatsız etmiyor.

Suçlu Ayrıtı: Casus

Özelliklerin, bir hırsız veya kaçakçıdan çok farklı olmasa da bu özelliklerini başka amaçlar için kullanmayı öğrenmişsindir: Casusluk için. Belki kraliyet tarafından görevlendirilen resmi bir görevli belki de ortaya çıkardığın sırları en yüksek alıcıya satan birisindir.



Gösterici

Seyirci önünde devleşirsin. Onları nasıl etkileyeceğini, eğlendireceğini hatta onlara nasıl ilham vereceğini bilirsin. Şiirlerin, seni duyanların kalbini harekete geçirir, kederi veya sevinci uyandırır, güldürür veya öfkelendirir. Müziğin insanlara moral verir ya da onların kederini anlatır. Dans ederken attığın adımlar büyüleyicidir, mizahın hızlıdır. Hangi tekniği kullanırsan kullan sanatın, yaşamındır.

Beceri Yetkinlikleri: Akrobasi, Performans
Alet Yetkinlikleri: Kendini Gizleme Seti, bir adet müzik aleti
Ekipman: Bir müzik aleti (sen seçersin), bir hayranından hediye (aşk mektubu, saç parçası veya küçük bir incik-boncuk), bir kostüm ve 15 altın para barındıran bir kemer kesesi

Gösterici Rutinleri

İyi bir gösterici çeşitlidir, her performansını çeşitli rutinlerle renklendirir. Bir sanatçı olarak uzmanlığını belirlemek için aşağıdaki tabloyu kullan. İstersen bir ila üç tanesini seçebilir istersen seçme işini zara bırakabilirsin.

z10	Gösterici Rutini	z10	Gösterici Rutini
1	Aktör/Aktris	6	Çalgıcı
2	Dansçı	7	Şair
3	Ateş Yutan	8	Şarkıcı
4	Soytarı	9	Hikâyeci
5	Jonglör	10	Cambaz

Özellik: Yoğun İstek Üzerine

Neredeyse her zaman gösteri yapacak bir yer bulursun. Bunlar genellikle han gibi yerlerdir ya da belki bir sirk, tiyatro hatta soylu birinin sarayı bile olabilir. Böyle yerlerde her gece bir gösteri yapma şartıyla ücretsiz olarak konaklayabilir ve yemek yiyebilirsin. Bu anki yaşam tarzın alçakgönüllü veya rahat seviyesindedir (kaldığın yerin kalitesine bağlı). Buna ek olarak yaptığın gösteriler seni o yörede tanınan biri haline getirir. Daha önce gösteri yaptığın bir yerdeki yabancılar tarafından tanındığında genellikle seni severler.

Önerilen Kişisel Özellikler

Başarılı göstericiler izleyicilerinin dikkatini çekmeyi ve bunu korumayı başaranlardır. Bundan dolayı süslü püslü, gösterişli veya emreder tarzda bir karakterleri olur. Romantik olmaya meyillidirler, sanat ve güzelliğin takdir edilmesi gerektiğine dair yüce gönüllü fikirleri severler.

z8	Kişisel Özellik
1	Neredeyse her durumla ilgili bir hikâye bilirim.
2	Ne zaman yeni bir yere gelsem, etraftaki söylentileri toplar ve bunları dedikodu olarak yayarım.
3	İflah olmaz bir romantiğim, sürekli o "özel birini" arıyorum.
4	Neredeyse tüm gerginlikleri giderebildiğim için kimse bana ya da benim yanımda sinirli kalamaz.
5	İyi bir hakareti severim, hedefi ben olsam bile.
6	Eğer herkesin dikkati bende değilse aksileşirim.
7	Mükemmelden daha azına razı olmam.
8	Bir şarkının perdesini değiştirebileceğim hızla duygularımı veya kararımı değiştiririm.



z6	İlke
1	**Güzellik.** Gösteri yaptığımda, dünyayı eskisinden daha iyi bir yer haline getiririm. (İyi)
2	**Gelenek.** Geçmişin hikâyeleri, efsaneleri ve şarkıları asla unutulmamalı çünkü bunlar, bize kim olduğumuzu hatırlatıyorlar. (Adil)
3	**Yaratıcı.** Dünya yeni fikirler ve cesur hareketlere ihtiyaç duyuyor. (Kaotik)
4	**Açgözlü.** Sadece para ve ün için bu işi yapıyorum. (Kötü)
5	**İnsanlar.** Gösteri yaptığım zaman insanların yüzündeki gülümsemeleri görmeyi seviyorum. Tek önemli olan şey de bu zaten. (Tarafsız)
6	**Dürüst.** Sanat ruhu yansıtmalı, içerden gelmeli ve gerçekte kim olduğumuzu göstermeli. (Herhangi biri)

z6	Bağ
1	Çalgım en değerli varlığımdır ve bana sevdiğim birini hatırlatıyor.
2	Birisi kıymetli çalgımı çaldı ve bir gün onu geri alacağım.
3	Ünlü olmak istiyorum, ne pahasına olursa olsun.
4	Eski hikâyelerin bir kahramanı gibi olmak istiyorum ve yaptıklarımda ölçü olarak o kahramanı kullanıyorum.
5	Tüm kalbimle nefret ettiğim rakibime karşı üstünlüğümü kanıtlamak için her şeyi yaparım.
6	Eski kumpanya arkadaşlarım için her şeyi yaparım.

z6	Kusur
1	Ün ve şan kazanmak için her şeyi yaparım.
2	Güzel bir yüze dayanamam.
3	Bir skandal evime dönmemi engelliyor. Buna benzer sorunlar beni takip ediyor gibi.
4	Zamanında halen kafamı isteyen bir soyluyla dalga geçtim. Muhtemelen tekrarlayacağım bir hata.
5	Gerçek duygularımı gizli tutmakta zorlanıyorum. Keskin dilim başıma bela açıyor.
6	Ne yaparsam yapayım arkadaşlarıma güvenemiyorum.

Gösterici Ayrıtı: Gladyatör

Bir gladyatör, bir ozan veya sirk sanatçısı kadar göstericidir. Savaş sanatını, onu izleyen insanları eğlendirmek için kullanacak şekilde eğitilmiştir. Bu türden bir gösteri senin rutinlerin arasındadır, gerçi cambazlık veya aktörlük/aktrislik yapacak kadar da yeteneğin vardır. Yoğun İstek Üzerine özelliğini kullanarak savaşı bir eğlence olarak gören herhangi bir yerde gösteri yapabilirsin -belki bir gladyatör arenasında veya gizli bir dövüş kulübünde. Ekipmanların arasındaki bir çalgıyı pahalı olmayan ama olağandışı bir silahla değiştirebilirsin, mesela bir üç başlı mızrak veya ağ.

Halk Kahramanı

Mütevazı bir sosyal sınıftan gelmektesindir ama kaderinde çok daha büyük işler yapmak yazılıdır. Doğduğun ve yaşadığın yerin insanları seni zaten kendi şampiyonları olarak görür ve kaderin seni, her yerde sıradan halkın yaşadığı basit hayatı tehdit eden tiranlara ve canavarlara karşı durmaya çağırmaktadır.

Beceri Yetkinlikleri: Hayvan İdaresi, Hayatta Kalma
Alet Yetkinlikleri: Bir tür esnaf aleti, taşıtlar (kara)
Ekipman: Bir tür esnaf aleti (kendi seçimin), bir kürek, bir demir çanak, bir adet günlük giysi ve 10 altın para barındıran bir kemer kesesi

Dönüm Noktası

Sıradan insanlar arasında sıradan bir hayatın vardı, belki bir çiftçi, madenci, hizmetkâr, çoban, oduncu veya mezarcıydın. Ama seni bu hayattan başka bir hayata iten bir olay oldu ve seni büyük şeyler başarman için işaretledi. Seni halkın kahramanı yapacak kaderi alnına yazan dönüm noktasını seç ya da bu işi zara bırak.

z10	Dönüm Noktası
1	Bir tiranın elçilerine karşı çıktım.
2	Doğal bir felaket esnasında insanları kurtardım.
3	Korkunç bir canavara tek başıma karşı durdum.
4	Yoksullara yardım etmek için yolsuz bir tüccardan çaldım.
5	İşgalcilere karşı savaşması için halka önderlik ettim.
6	Bir tiranın kalesine girdim ve halkı silahlandırmak için onun silahlarını çaldım.
7	Tiranın askerlerine karşı savaşmaları için köylülere çiftçilik aletlerini silah olarak kullanmayı öğrettim.
8	Ona karşı sembolik bir protesto yaptıktan sonra bir kral, insanların hoşuna gitmeyen bir kararını iptal etti.
9	Bir göksel, perisel veya benzer bir yaratık beni kutsadı ya da benim gizli kökenlerimi ortaya çıkardı.
10	Bir kralın ordusuna alındım, basamakları hızlıca çıktım ve yaptığım kahramanlıklar için övüldüm.

Özellik: Tanrı Misafiri

Sıradan insanların arasından geldiğin için onlara kolaylıkla uyum sağlarsın. Eğer kendini onlar için bir tehlike olarak göstermediysen, sıradan insanlar arasında gizlenecek, dinlenecek veya kendini toparlayacak bir yeri kolaylıkla bulabilirsin. Kendi hayatlarını senin için tehlikeye atmasalar da kanundan veya seni arayan birinden kaçarken sana evlerini açar, ellerinden geldiğince seni korurlar.

Önerilen Kişisel Özellikler

Bir halk kahramanı öyle veya böyle sıradan biridir. Halk kahramanlarının çoğu mütevazı bir kökenden gelmekle gurur duyar ve bunu bir erdem olarak kabul eder, engel olarak değil. Dolayısıyla doğup büyüdükleri yerlerdeki insanlar onlar için çok önemlidir.

z8	Kişisel Özellik
1	İnsanların yaptıklarına bakarım, söylediklerine değil.
2	Eğer birinin başı beladaysa yardım etmek için her zaman hazırımdır.
3	Aklıma bir şey koyduğumda yoluma ne çıkarsa çıksın onu yapmak için elimden geleni yaparım.
4	Adalete büyük önem veririm ve anlaşmazlıkları adil ve eşit biçimde çözmek için daima elimden geleni yaparım.
5	Yeteneklerime güvenirim ve başkalarının da kendilerine güvenmesini sağlayabilirim.
6	Düşünmek başkaları için, harekete geçmek benim içindir.
7	Akıllı görünmek için büyük ve kelimeleri sıkça kullanırım.
8	Kolayca sıkılırım. Kaderimin çizdiği yolu ne zaman takip edeceğim?



z6	İlke
1	**Saygı.** İyi insanlar onlara saygıyla davranılmasını hak etmektedir. (İyi)
2	**Adalet.** Kimseye kanunun önünde ayrıcalık yapılmamalıdır ve kimse kanunun üstünde değildir. (Adil)
3	**Özgürlük.** Tiranların, insanları baskı altına almasına izin verilmemeli. (Kaotik)
4	**Güç.** Eğer güçlü olursam, istediğim her şeyi ele geçirebilirim -hak ettiğimi de. (Kötü)
5	**Dürüst.** Olmadığım biriymiş gibi davranmaya gerek yok. (Tarafsız)
6	**Kader.** Hiçbir şey ve hiç kimse beni, kaderimin bana yazdığı yüksek başarılardan alıkoyamaz. (Herhangi biri)

z6	Bağ
1	Bir ailem var ama nerede olduklarına dair hiçbir fikrim yok. Umarım bir gün onları yeniden görürüm.
2	Toprakla çalıştım, toprağı seviyorum ve toprağı koruyacağım.
3	Kibirli bir soylu beni korkunç şekilde dövdürtmüştü. Ben de gördüğüm her zorbadan intikamımı alacağım.
4	Taşıdığım aletler önceki hayatımın bir sembolü ve onları hep yanımda tutuyorum ki nereden geldiğimi asla unutmayayım.
5	Kendini koruyamayanları korurum.
6	Keşke çocukluk aşkım, kaderimi takip ederken benimle gelseydi.



z6	Kusur
1	Topraklarımı yöneten tiran, beni ölü görmek için her şeyi yapar.
2	Kaderimin önemli olduğunu gün gibi görsem de eksikliklerime ve başarısız olma riskine karşı gözlerim kapalı.
3	Gençliğimde beni tanıyanlar, bana utanç veren sırrımı biliyorlar. Doğup büyüdüğüm yere asla geri dönemem.
4	Şehrin günahlarına, özellikle içki içmeye karşı inanılmaz bir zaafım var.
5	Toprakları yöneten bir tiran olsaydım her şeyin daha iyi olacağına içten içte inanıyorum.
6	Arkadaşlarıma güvenmekte zorluk çekiyorum.

Lonca Esnafı

Bir lonca teşkilatının üyesisin, belirli bir alanda uzmanlığın var ve diğer esnaflarla yakın ilişki içindesin. Ticari hayatın son derece önemli bir parçasısın; feodal düzenin sınırları, becerilerin ve zenginliğin sayesinde senin için bir engel değildir. Kendin de bir usta oluncaya değin, lonca tarafından desteklenen bir usta esnafın yanında çıraklık yaptın.

Beceri Yetkinlikleri: Sezgi, İkna
Alet Yetkinlikleri: Bir adet esnaf aleti
Diller: Kendi seçeceğin bir dil
Ekipman: Bir tür esnaf aleti (sen seçersin), loncandan bir takdim mektubu, bir adet gezgin giysisi ve 15 altın para barındıran bir kemer kesesi

Lonca İşleri

Loncalar genellikle aynı ticaretle meşgul olan çeşitli esnaf üyelerini destekleyecek kadar büyük olan şehirlerde bulunur. Bununla beraber senin loncan, çok daha büyük bir alanda faaliyet gösteren seyrek bir esnaf ağından da oluşabilir. Loncanın doğasını ve detaylarını belirlemek için ZE'n ile görüş. Lonca işini, Lonca İşleri tablosundan seçebilir veya senin yerine seçmesi için zar kullanabilirsin.

z20	Lonca İşleri
1	Simyacılar ve eczaneler
2	Zırhçılar, çilingirler ve cevahirciler
3	Biracılar, imbikçiler ve şarapçılar
4	Yazmanlar, yazıcılar ve arzhuhalciler
5	Marangozlar, çatıcılar ve sıvacılar
6	Haritacılar, yer ölçerler ve harita çiziciler
7	Ayakkabıcılar ve ayakkabı yapıcılar
8	Aşçılar ve fırıncılar
9	Camcılar ve sırcılar
10	Kuyumcular ve değerli taş kesiciler
11	Dericiler, deri yüzücüler ve tabaklayıcılar
12	Taş ustaları ve taş kesiciler
13	Boyacılar, ressamlar ve tabelacılar
14	Çömlekçiler ve kiremitçiler
15	Gemiciler ve denizciler
16	Demirciler ve demir dövücüler
17	Tamirciler, kalaycılar ve dökümcüler
18	Araba yapıcılar ve gemi yapıcılar
19	Dokumacılar ve kumaş boyacılar
20	Oymacılar, fıçıcılar ve okçular



Loncanın bir üyesi olarak hammaddelerden kullanılabilir ürün yapacak becerileri (belirli bir esnaf aletindeki yetkinliğinin de gösterdiği gibi) ve ticaret kurallarına uygun, iyi işin nasıl yapılacağını biliyorsundur. Ama kendine sorman gereken soru şu olmalı: Maceraların için ticaretini bir kenara mı bırakacaksın yoksa ikisini bir arada götürmek için fazladan çaba mı harcayacaksın?

Özellik: Lonca Üyeliği

Bir loncanın değerli ve saygıdeğer bir üyesi olarak bu üyeliğin sağladığı belirli faydalardan istifade edebilirsin. Lonca arkadaşların gerekli olduğu takdirde sana kalacak bir yer ve yiyecek verebilir, eğer başına gelirse cenazen için de gereken parayı öderler. Bazı şehirler ve kasabalarda lonca odaları, muhtemel işverenler, arkadaşlar veya yanında çalıştıracağın kişilerle, seninle aynı işi yapan başka üyelerle tanışabileceğin ortak buluşma yerleri belirler.

Loncaların çoğunlukla inanılmaz bir siyasi gücü vardır. Eğer bir suçu işlemekle itham edilirsen, masumiyetinin kanıtlanması veya işlediğin suçun o şartlar altında kaçınılmaz ve gerekli olduğunu ikna etmek için loncan seni destekleyebilir. Ayrıca lonca içindeki güçlü siyasilere de ulaşabilirsin, tabii eğer diğer üyelerle aran iyiyse. Böyle bağlantılar kurmak genellikle lonca hazinesi para veya büyülü nesneler bağışlamakla olur.

Loncaya her ay 5 altın üyelik aidatı ödemelisin. Eğer aidatı aksatırsan loncanla aranı düzeltmek için ödemediğin taksitleri ödemelisin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Lonca esnafları dünyadaki en sıradan kişiler arasında bulunur -aletlerini bir yana bırakıp maceracı oluncaya değin. Sıkı çalışmanın ve bir topluluğun üyesi olmanın değerini bilirler ama açgözlü ve hırslı olmanın da bedelini öderler.

z8	Kişisel Özellik
1	Yapılmaya değer her şey doğru şekilde yapılmalıdır. İnkâr edemem -ben bir mükemmeliyetçiyim.
2	İyi bir sanat eserini takdir edemeyenlere yukarıdan bakan bir züppeyim.
3	Her zaman eşyaların veya işlerin nasıl çalıştığını ve insanları neyin kızdırdığını öğrenmek isterim.
4	Özlü sözlerle doluyum ve her durum için bir atasözüm vardır.
5	Sıkı ve adil çalışma konusunda benim kadar duyarlı olmayanlara karşı kabayım.
6	Mesleğim hakkında biri beni susturuncaya kadar konuşmaya bayılırım.
7	Paramı kolayca harcamam ve mümkün olan en iyi fiyat için acımasızca pazarlık ederim.
8	Yaptığım işten dolayı iyi bilinirim ve herkesin bunu takdir etmesini isterim. Beni duymayan biriyle karşılaştığımda şaşırmaktan kendimi alamam.

z6	İlke
1	Topluluk. Topluluk arasındaki bağları güçlendirmek ve medeniyetin güvenliğini sağlamak tüm medeni insanların görevidir. (Adil)
2	Cömert. Yeteneklerim, dünyanın iyiliğine kullanabileyim diye bana çok şey kazandırdı. (İyi)
3	Özgürlük. Herkes kendi parasını kazanmak için istediğini yapmakta özgür olmalı. (Kaotik)
4	Hırs. Sadece para için buradayım. (Kötü)
5	İnsanlar. Bağlılığım önemsediğim insanlaradır, ilkelere değil. (Tarafsız)
6	İstek. Yaptığım işte en iyisi olmak için çok çalışırım.

z6	Bağ
1	Yaptığım işi öğrendiğim atölye benim için dünyadaki en önemli yerdir.
2	Başka biri için muazzam bir şey yaptım ve sonradan onların buna uygun olmadığını öğrendim. Şimdi bunu hak edecek birini arıyorum.
3	Beni bugünkü halime getiren loncama olan borcumu istesem de ödeyemem.
4	Birinin beni sevmesi için zengin olmaya çalışıyorum.
5	Bir gün loncama geri döneceğim ve hepsinin arasındaki en büyük esnaf olduğumu kanıtlayacağım.
6	İşimi yaptığın yeri yok edip, hayatımı karartan kötü güçlerden intikam alacağım.

z6	Kusur
1	Nadir veya paha biçilemez olan bir şeyi ele geçirmek için her şeyi yaparım.
2	Birinin beni aldatmaya çalıştığını düşünmem için fazla zaman harcamama gerek yok.
3	Hiç kimse bir zamanlar lonca hazinesinden para çaldığımı öğrenmemeli.
4	Elimde olanlar asla bana yetmez -her zaman daha fazlasını isterim.
5	Bir soyluluk unvanı elde etmek için birini öldürebilirim.
6	Ellerimle yaptığım şeyleri gölgede bırakacak herkesi inanılmaz kıskanırım. Nereye gidersem gideyim, etrafım düşmanlarla dolu.

Lonca Esnafı Ayrıtı: Lonca Tüccarı

Bir esnaf loncası yerine tüccarların, kervan reislerinin veya dükkâncıların loncasının bir üyesi olabilirsin. Kendin herhangi bir ürün üretmezsin ama başkalarının yaptıklarını (veya esnafların yapması için gerekli olan hammaddeleri) alıp satarak paranı kazanırsın. Loncan, tüm bölgede çıkarları olan büyük bir tüccar birliği (konsorsiyum) (veya bir aile) olabilir. Belki de bir yerden başka bir yere gemiyle, arabalarla veya kafilelerle mallar taşıyorsundur. Veya onları gezgin tüccarlardan alıp kendi küçük dükkânında satıyorsundur. Bir açıdan bakıldığında, gezgin bir tüccarın hayatı, bir esnafın hayatına kıyasla, maceracı olmak için daha uygundur.

Esnaf aletlerinde yetkinlik yerine rotacı aletlerinde yetkin ve fazladan bir dil biliyorsundur. Ve esnaf aletleri yerine bir katır ve at arabasıyla macerana başlayabilirsin.



Keşiş

Hayatının seni sen yapan yıllarını –ister bir manastır gibi korunaklı bir topluluk ve yerde olsun ister kendi başına olsun– inzivada geçirmişsindir. Toplumun yaygarasından uzakta geçirdiğin zamanda sessizlik, yalnızlık ve belki de aradığın soruların bazılarına cevaplar bulmuşsundur.

Beceri Yetkinlikleri: Tıp, Din
Alet Yetkinlikleri: Bitkisel ilaçlar seti
Diller: Kendi seçeceğin bir dil
Ekipman: Çalışmaların veya dualarından notlarla dolu bir kutu veya çanta, kışın soğuğundan korunmak için bir yorgan, bir adet günlük giysi, bir adet bitkisel ilaçlar seti ve 5 altın para

İnziva Hayatı

Kendini dış dünyadan soyutlamanın nedeni ve bu hayatı ardında bırakıp maceralara atılmanın nedeni neydi? İnzivaya çekilmiş olmanın tam ve gerçek nedenlerini ZE'n ile görüşebilir veya aşağıdaki tabloyu kullanarak bir seçim yapabilirsin, bu seçimi de ister sen yap istersen zara bırak.

z8	İnziva Hayatı
1	Ruhsal aydınlanma arıyordum.
2	Dini bir tarikatın kurallarına uygun olarak yaşayan bir topluluğun üyesiydim.
3	İşlemediğim bir suç yüzünden sürüldüm.
4	Hayatımı değiştiren bir olayın ardından insanlardan uzaklaştım.
5	Sanatım, edebiyatım, müziğim veya beyanatım üzerinde çalışmak için sessiz bir yere ihtiyacım vardı.
6	Medeniyetten mümkün olduğunca uzakta, doğayla iç içe olup, onunla konuşabileceğim bir yere ihtiyacım vardı.
7	Kadim bir harabe veya kutsal emanetin koruyucusuydum.
8	Ruhsal öneme sahip bir kişiyi, yeri veya emaneti arıyordum.



Özellik: Keşif

Uzun süredir yaşadığın sessiz inziva hayatı eşsiz ve güçlü bir keşfe erişmeni sağladı. Bu aydınlanmanın tam doğası, inzivanın doğasına bağlıdır. Acun, ilahlar, dış âlemlerin güçlü varlıkları veya doğanın güçlerine dair büyük bir gerçek olabilir. Kimsenin daha önce görmediği bir yer olabilir. Uzun zamandan beri unutulmuş olan bir gerçeği veya tarihi baştan yazabilecek geçmişe ait bir kalıntıyı gün yüzüne çıkartmış olabilirsin. Seni sürgün eden veya bu kararı veren insanlara zarar verecek bir bilgi de olabilir ve bundan dolayı onca zamandır uzakta durduğun insanların arasına geri dönme vaktin yaklaşmış olabilir.

Keşfinin doğasına ve oynadığınız oyunun gidişatına etki edecek detayları için ZE'nle beraber çalışın.

Önerilen Kişisel Özellikler

Bazı keşişler inziva hayatına son derece uygunken diğerleri bundan rahatsız olur ve yanlarında birisi veya birileri olsun ister. Yalnızlığı ister kucaklasınlar ister ondan kaçmanın yollarını arasınlar böyle bir hayat onu yaşayanların tavırlarını ve düşüncelerini şekillendirir. Aralarından az sayıdaki bazıları uzun yıllar boyu insanlardan uzak yaşadıkları için akıllarını kaybeder.

z8	Kişisel Özellik
1	İnsanlardan o kadar uzun bir süre ayrı yaşadım ki çok nadiren konuşur, iletişim için el hareketleri ve arada bir çıkardığım onaylama, reddetme vs. seslerini kullanırım.
2	Bir felaketle yüz yüze kalsam bile tam anlamıyla sakinimdir.
3	Üyesi olduğum topluluğun liderinin her konuda söyleyecek bilgece bir sözü vardı ve ben de böyle bir bilgeliğe sahip olmak istiyorum.
4	Acı çekenler için muazzam bir duygudaşlık duyuyorum.
5	Davranış kuralları ve sosyal beklentilere karşı inanılmaz bir vurdumduymazlık içindeyim.
6	Başıma gelen her şeyin daha büyük, daha acunsal bir planın parçası olduğunu biliyorum.
7	Bazen, beni etrafımda olup bitenlerden koparan düşüncelere dalıyorum.
8	Büyük, felsefi bir teori üzerinde çalışıyorum ve düşüncelerimi paylaşmaktan büyük bir zevk duyuyorum.

z6	İlke
1	**Büyük Amaç.** Maddi veya manevi hediyelerim başkalarıyla paylaşılması içindir, çıkarıma hizmet etmesi için değil. (İyi)
2	**Mantık.** Duygular, neyin doğru ve gerçek olduğunu veya mantıksal düşünmemizi engellememelidir. (Adil)
3	**Özgür Düşünce.** Araştırma ve merak, ilerlemenin sütunlarıdır. (Kaotik)
4	**Güç.** İnziva ve düşünmek, gizemli veya büyülü güce giden yoldur. (Kötü)
5	**Yaşa ve Yaşat.** Başkalarının işlerine burnunu sokmak sorundan başka bir şey getirmez. (Tarafsız)
6	**Kendini Bil.** Eğer kendini bilirsen, bilecek başka bir şey kalmaz. (Herhangi biri)



z6	Bağ
1	İnzivaya çekilen diğer arkadaşlarım, tarikatım veya üyesi olduğum diğer yerlerden daha önemli hiçbir şey yoktur.
2	Beni yakalamaya çalışanlardan kaçmak için keşişlik hayatını seçtim. Onlarla bir gün yüzleşmek zorundayım.
3	İnzivadayken aradığım aydınlanmayı aramaya devam ediyorum ama o hala benden kaçıyor.
4	Asla beraber olamayacağım birini sevdiğim için inzivaya çekildim.
5	Eğer keşfim gün yüzüne çıkarsa dünyayı enkaza çevirebilir.
6	İnzivam, sadece benim yok edebileceğim büyük bir kötülüğü öğrenmemi sağladı.

z6	Kusur
1	Artık insanların ve toplumun arasına geri döndüğüme göre karşıma çıkan zevkler biraz fazla hoşuma gidiyor.
2	İnzivamın bastırmakta başarısız olduğu karanlık, kan dökücü düşüncelere sahibim.
3	Düşüncelerimde ve felsefemde kesinimdir.
4	Tartışmalardan zaferle çıkma ihtiyacımın, arkadaşlıkları ve uyumu gölgede bırakmasına neden oldum.
5	Kayıp bir bilgiyi gün yüzüne çıkartmak için neleri riske atmam.
6	Sır tutmayı ve onları kimselerle paylaşmamayı severim.

Başka Keşişler

Keşiş arka planı çalışmaya, araştırmaya ve duaya yer bırakacak bir tür inziva hayatını ön görmektedir. Eğer başka insanların varlığından çekinip tiksinirken doğayla iç içe yaşayan, haşin bir yalnızı oynamak istiyorsan yabancı arka planına bir göz at. Diğer taraftan çok daha dini bir yol istiyorsan mürit sana daha uygun olabilir. Belki de bilge ve kutsal biri gibi davranan ve dindar budalaların seni desteklemesine izin veren bir şarlatansındır.

Soylu

Varlık, güç ve ayrıcalığın ne olduğunu bilirsin. Bir soyluluk unvanın vardır ve ailen topraklara sahiptir, vergiler toplar, inanılmaz bir siyasi güç kullanır. Rahatsızlık nedir bilmez, şımarık bir aristokrat, yeni soylu olmuş eski bir tüccar veya kendini herkesten üstün gören, aile mirasından yoksun bırakılmış bir düzenbaz olabilirsin. Belki de dürüst, topraklarında yaşayan insanları kalpten önemseyen, onlara karşı olan sorumluluklarını ciddiye alan ve çok çalışan bir toprak sahibi de olabilirsin.

Uygun bir unvan ve bu unvanın ne gibi bir ağırlığı, görev ve yetkileri olacağı konusunda ZE'n ile düşünün. Bir soyluluk unvanı kendi başına durmaz -bir aileye bağlıdır ve hangi unvana sahip olursan ol onu çocuklarına aktarırsın. Sadece sahip olacağın unvanı belirlemek ve tanımlamak için değil aynı zamanda ailen ve onun senin üzerindeki etkisi konusunda da ZE'nle görüşmelisin.

Ailen köklü ve yerleşik mi yoksa daha yeni mi bir soylu oldun? Ailenin gücü ne boyutta, nerelere, hangi bölgelere erişebiliyorlar? O bölgenin diğer aristokratları arasında ailenin ne tür bir şöhreti var? Sıradan halk onlara nasıl davranıyor?

Ailedeki yerin nedir? Onların varisi misin yoksa ailenin reisi misin? Zaten bir unvanın var mı? Bu sorumluluk hakkında ne düşünüyorsun? Ya da miras sırasında aile adına zarar vermediğin müddetçe istediğini yapmakta özgür, kimsenin umurunda olmayacak kadar aşağıda mısın? Ailenin reisi senin maceracı olman hakkında neler düşünüyor? Ailenle aran iyi mi yoksa kötü mü?

Ailenin bir arması var mı? Bir mühür yüzüğünün üzerinde olabilecek bir sembol? Sürekli giydiğin belirli renkler? Soyunun sembolü ya da ailenin ruhi bir üyesi olarak değerlendirilen bir hayvan?

Bu detaylar oyunu oynadığınız hikâyenin bir özelliği olarak aileni ve unvanını oluşturmakta yardımcı olacaktır.

Beceri Yetkinlikleri: Tarih, İkna
Alet Yetkinlikleri: Tek bir oyun seti
Diller: Seçeceğin bir dil
Ekipman: Bir adet kaliteli giysi, bir mühür yüzüğü, bir soyağacı tomarı ve 25 altın para barındıran bir cüzdan

Özellik: Ayrıcalıklı

Soylu ailen sayesinde insanlar senin hakkında iyi düşünmeye meyillidir. Toplumun üst tabakaları arasında hoş karşılanırsın ve insanlar, senin istediğin yerde bulunmaya hakkın olduğunu düşünür. Sıradan insanlar seni memnun etmek veya rahatsız etmemek için elinden geleni yapar ve soylu aileye sahip diğer insanlar, seni aynı sosyal çevrenin bir üyesi olarak görür. Eğer ihtiyacın olursa yerel bir soyluyla görüşme ayarlayabilirsin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Soylular, çoğu insanın hiç göremeyeceği kadar farklı bir dünyaya doğar ve onun içinde yaşar. Kişilikleri de bu yaşayışı yansıtır niteliktedir. Bir soyluluk unvanı haddinden fazla bağı da beraberinde getirir -aileye, diğer soylulara (senin üzerinde egemen olanlar da dâhil), ailenin bakımına verilenlere veya bizzat unvanın kendisine. Ama bu sorumluluk genellikle bir soylunun çukurunu kazmanın da en iyi yoludur.

z8	Kişisel Özellik
1	Dokunaklı sözlerim, konuştuğum herkesin kendini dünyadaki en mükemmel ve önemli kişiymiş gibi hissetmesini sağlar.
2	Sıradan insanlar kibarlığım ve cömertliğim için bana hayrandır.
3	Amblemime bakan herkes, pislik içinde yüzen sıradan insanlardan üstün olduğumu hiç şüphesi kalmayacak şekilde anlar.
4	Görünüşümün en iyi şekilde olması ve son moda giysileri almak için büyük zahmet çekerim.
5	Ellerimi kirletmeyi sevmem ve soyluluğuma yakışmayan yerlerde asla bulunmam.
6	Soylu olmama rağmen kendimi sıradan insanların üzerine koymam. Hepimizin kanı kırmızı akar.
7	Kalbimi bir kere kırdın mı son kez kırmışsın demektir.
8	Eğer bana zarar verirsen seni yerle bir ederim, adını lekelerim ve topraklarını tuzlarım (yakar yıkar, verimsiz hale getiririm).



z6	İlke
1	**Saygı.** Soylu olduğum için bana saygı duyulması gerekir ama kim olursa olsun herkese saygıyla davranılmalıdır. (İyi)
2	**Sorumluluk.** Nasıl ki üstümdekilerin yetkisine saygı duymak benim görevimse, altımdakilerin de bana saygı duyması onların görevidir. (Adil)
3	**Bağımsızlık.** Ailemin adına ihtiyaç duymadan kendi işim kendim görebileceğimi kanıtlamalıyım. (Kaotik)
4	**Güç.** Eğer daha çok güç elde edersem, kimse bana ne yapmam gerektiğini söyleyemez. (Kötü)
5	**Aile.** Aile her şeyden önemlidir. (Herhangi birisi)
6	**Soylu İtaat.** Altımdaki insanları korumak ve onlarla ilgilenmek benim görevimdir. (İyi)

z6	Bağ
1	Ailemin gözüne girmek için her türlü mücadeleye hazırım.
2	Ailemin, başka bir soylu aileyle arasında olan bağ ne olursa olsun korunmalı.
3	Hiçbir şey aile üyelerimden daha değerli değil.
4	Ailemin ölesiye nefret ettiği bir ailenin varisine aşığım.
5	Üzerimde egemen olan kral vs.e olan sadakatim tartışılamaz.
6	Sıradan insanlar beni halkın bir kahramanı olarak görmeli.

z6	Kusur
1	İçten içe herkesi benden aşağıda görürüm.
2	Tüm ailemi sonsuza değin mahvedecek, utanılacak bir sır saklıyorum.
3	Sık sık benle konuşanların, fark ettirmeden beni aşağıladığını, hakaret ve tehdit ettiğini duyuyorum ve öfkemi kontrol edemiyorum.
4	Cinsel zevklere karşı tatmin olmaz bir iştahım var.
5	Aslında dünya benim etrafımda dönüyor.
6	Söylediklerim ve yaptıklarımla sık sık aile adını lekelerim.

Soylu Ayrıtı: Şövalye

Bir şövalyelik çoğu toplum içinde en alt seviyedeki soyluluk unvanıdır ama daha yükseğe çıkartan bir basamak olabilir. Eğer bir şövalye olmak istersen Ayrıcalıklı özelliği yerine Uşak özelliğini (kutucuğa bak) seç. Sıradan halktan gelen uşaklarından biri, şövalyeliğe giden yolunda onu eğitmek için sana yardım eden bir yardımcı olacaktır. Geriye kalan diğer iki uşağından biri atına bakarken diğeri de zırhınla ilgilenebilir (ve hatta onu giymene yardım edebilir).

Şövalyelik ve yaşadığın aşkın bir sembolü olarak ekipmanların arasında, soylu birinden aldığın bir sancak veya başka bir işaret olabilir. (Bu kişi aynı zamanda senin bağın da olabilir.)

Ayrıt Özellik: Uşaklar

Eğer karakterinin soylu arka planı varsa, Ayrıcalıklı yerine bu arka plan özelliğini seçebilirsin.

Ailene sadık olan üç uşak tarafından sana hizmet edilir. Bu uşaklar senin eşlikçin veya habercilerin, hatta biri baş kâhyan yani vekilin bile olabilir. Uşakların, gündelik işleri senin için yapan ama tehlikeli olduğu bariz olan yerlere (zindanlar gibi) gitmeyen ve sıklıkla böyle tehlikelere sokulursa veya kötü davranılırsa seni terk edecek olan sıradan kişilerdir.

Yabancı

Yabanlarda, medeniyetten çok uzakta, yerleşim yerleriyle teknolojinin getirdiği rahatlıktan uzakta büyümüşsündür. Ormanlardan büyük sürülerin göçüne tanık olmuş, şehirlilerden herhangi birisinin asla anlayamayacağı fırtınaları, kuraklıkları atlatmış ve kilometrelerce mesafe içinde düşünebilen tek canlı olmanın yalnızlığından mutluluk duymuşsundur. İster bir göçebe, kâşif, dışarıklı ol, ister bir avcı-toplayıcı hatta yağmacı ol yaban, senin kanındadır. Bulunduğun arazinin belirli özelliklerini bilmesen de yabanın yollarını, nasıl yaşadığını bilirsin.

Beceri Yetkinlikleri: Atletizm, Hayatta Kalma
Alet Yetkinlikleri: Bir tür çalgı
Diller: Seçeceğin bir dil
Ekipman: Bir baston veya asa, bir av tuzağı, öldürdüğün güçlü bir hayvanın bir parçası, bir adet gezgin giysisi ve 10 altın para içeren bir kemer kesesi

Köken

Başkalarının akıl erdiremeyeceği garip yerlere gitmiş, garip şeyler görmüşsündür. Gittiğin uzak diyarları bir düşün ve onların seni nasıl etkilediğini. Yabanda neler yaparak hayatta kaldığını belirlemek için aşağıdaki tablodan karakterine uygun bir faaliyet belirleyebilir veya bunun için zar atışı yapabilirsin.

z10	Köken	z10	Köken
1	Ormancı	6	Ödül Avcısı
2	Tuzakçı	7	Hacı
3	Evci	8	Kabile Göçebesi
4	Rehber	9	Avcı-Toplayıcı
5	Sürgün veya Kovulmuş	10	Kabile Yağmacısı

Özellik: Gezgin

Haritalar ve coğrafya için mükemmel bir hafızan vardır ve etrafındaki arazinin, yerleşimlerin ve diğer öne çıkan noktaların kabaca nerede olduğunu her zaman hatırlarsın. Buna ek olarak eğer içinde bulunduğun bölgede böğürtlen, küçük av hayvanları, su ve bunun gibi kaynaklar varsa kendinle beraber toplamda altı kişinin günlük yemek ve su ihtiyacını karşılayabilirsin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Medeniler arasında genellikle kaba ve görgüsüz olarak görülse de yabancıların şehrin sunduğu inceliklere hiç saygısı yoktur. Parçası oldukları kabile, klan, aile ve doğal yaşam çoğu yabancının en önemli bağıdır.



z8	Kişisel Özellik
1	Beni evimden ayıran bir seyahat tutkusuyla hareket ediyorum.
2	Arkadaşlarımı sanki yeni doğmuş eniklercesine koruyor ve gözetiyorum.
3	Bir keresinde yaklaşan bir ork sürüsüne karşı onları uyarmak amacıyla klanıma ulaşmak için hiç durmaksızın 40 kilometre koştum. Eğer mecbur kalırsam yine yaparım.
4	Doğayı gözleyerek elde ettiğim, her duruma uygun bir dersim vardır.
5	Zenginlere veya kibarlara hiç güvenmem. Para ve nezaket seni aç bir baykuşayısından kurtarmaz.
6	Sürekli bir şeyler toplarım, farkında olmadan onlarla uğraşırım ve bazen istemeden, kazaen onları kırarım.
7	Hayvanların yanında, insanların yanında olduğumdan çok daha rahat ederim.
8	Ben aslında, bak inanmazsın ama, kurtlar tarafından büyütüldüm.

z6	İlke
1	**Değişim.** Yaşam da mevsimler gibidir, sürekli değişir ve biz de onunla beraber değişmeliyiz. (Kaotik)
2	**Büyük İyilik.** Tüm kabile için en büyük mutluluğu yaratmak herkesin görevidir. (İyi)
3	**Onur.** Eğer onurumu lekelersem, tüm klanımın onurunu lekelemiş olurum. (Adil)
4	**Güç.** Yönetme hakkı en güçlünündür. (Kötü)
5	**Doğa.** Doğal yaşam medeniyetin yaptığı her şeyden çok daha önemlidir. (Tarafsız)
6	**Zafer.** Kendim için ve klanım için savaşta bir zafer kazanmalıyım. (Herhangi biri)

z6	Bağ
1	Benden çok uzakta olsalar bile ailem, klanım veya kabilem hayatımdaki en önemli şeydir.
2	Evim dediğim, kimsenin görmediği yabana verilen bir zarar, bana verilen bir zarardır.
3	Evimi yok eden kötülerin üstüne korkunç bir fırtına gibi ineceğim.
4	Kabilemin sonuncusuyum ve onun adının efsanelerde devam etmesini sağlayacağım.
5	Yaklaşmakta olan bir felakete dair korkunç hayaller görüyorum ve onu engellemek için her şeyi yapacağım.
6	Kabilemin devam etmesi için çocuklara bakmak ve beslemek benim görevim.

z6	Kusur
1	Bira, şarap ve diğer alkollü içeceklere çok düşkünüm.
2	Dolu dolu yaşanan bir hayatta dikkate yer yoktur.
3	Bana yapılan her hakareti hatırlıyorum ve bana yanlış yapan herkese karşı gizli bir kinim var.
4	Başka ırklardan, kabilelerden ve topluluklardan olanlara hemen güvenmem.
5	Şiddet, hemen her engel için tek cevabımdır.
6	Benden kendilerini kurtaramayanları kurtarmamı beklemeyin. Güçlünün yaşaması ve zayıfın ölmesi doğanın yoludur.

Bilge

Çokluevrenin bilgilerini öğrenmek için yıllar harcamışsındır. Elyazmalarını temizlemiş, parşömenleri ezberlemiş ve seni ilgilendiren konuların en büyük uzmanlarını dinlemişsindir. Çabaların, seni çalışma alanında bir uzman, bir üstad, bir öğretmen yapmıştır.

Beceri Yetkinlikleri: Arkış, Tarih
Diller: Seçeceğin iki dil
Ekipman: Bir şişe mürekkep, yaz yazmakta kullandığı bir kuş tüyü, küçük bir bıçak, henüz cevaplayamadığın bir soru soran ve artık hayatta olmayan arkadaşından aldığın bir mektup, bir adet günlük giysi ve 10 altın para barındıran bir kemer kesesi

Uzmanlık Alanı

Eğitiminin doğasını belirlemek ve aşağıdaki tabloyu kullanmak için bir z8 at veya bu seçimi kendin yap.

z8	Uzmanlık
1	Simyacı
2	Gök bilgini
3	Güvenilmeyen bilim insanı
4	Kütüphaneci
5	Öğretmen
6	Araştırmacı
7	Sihirbaz yardımcısı
8	Yazman



Özellik: Araştırmacı

Bir bilgiyi öğrenmeye veya hatırlamaya çalıştığında, eğer bu bilgiyi bilmiyorsan, genellikle onu nereden ve kimden öğrenebileceğini bilirsin. Çoğu zaman bu bilgi bir kütüphanede, bir yazıhanede, bir üniversitede veya başka bir bilgede ya da araştırdığın konu üzerine bilgisi olan başka birindedir. ZE'n aradığın bilginin neredeyse erişilemez ve ulaşılamaz bir yerde bulunduğuna veya asla bulunamaz olduğuna karar verebilir. Çokluevrenin en derin sırlarını ortaya çıkarmak bir macera hatta bütün bir maceralar serisi gerektirebilir.

Önerilen Kişisel Özellikler

Bilgeler aşırı çalışmalarıyla tanınır ve kişilikleri bu öğrenme hayatını yansıtır. Bilimsel konuları takip etmeye kendini adayan bir bilge en çok bilgiye değer verir –bazen sadece öğrenmenin hatırı için bazen de başka amaçlara giden yolda bir araç olması için.



z8	Kişisel Özellik
1	Harika bir eğitim aldığım izlenimini vermek için çok heceli, uzun sözcükler kullanırım.
2	Dünyanın en büyük kütüphanelerindeki tüm kitapları okudum –veya bunu söylenerek böbürlenirim.
3	Benim kadar akıllı olmayanlara yardım etmeye alışkınım ve sabırlı bir şekilde her şeyi başkalarına açıklarım.
4	İyi bir sır gibisi yoktur.
5	Kararımı vermeden önce bir anlaşmazlığın her iki tarafını da dinlemek isterim.
6	Aptallarla … çok … yavaş … konuşurum … ki … bu … neredeyse … benden … başka … herkes … anlamına … geliyor.
7	Sosyal durumlarda inanılmayacak kadar çok kötüyüm.
8	İnsanların sürekli sırlarımı çalmaya çalıştığına eminim.

z6	İlke
1	**Bilgi.** Güce ve kendini geliştirmeye giden yol bilgiden geçer. (Tarafsız)
2	**Güzellik.** Güzel olan kendinin ötesinde olan gerçeğe işaret eder. (İyi)
3	**Mantık.** Duygular mantıksal düşüncemizi engellememeli. (Adil)
4	**Sınırsız.** Tüm varoluşta bulunan sonsuz ihtimalleri hiçbir şey engellememeli. (Kaotik)
5	**Güç.** Bilgi güce ve hâkimiyete giden yoldur. (Kötü)
6	**Kendini Geliştirme.** Hayat boyu öğrenmenin hedefi kendini daha iyi birisi yapmaktır. (Herhangi birisi)

z6	Bağ
1	Öğrencilerimi korumak görevimdir.
2	Yanlış ellere düşmemesi gereken korkunç sırları içeren kadim bir belgeye sahibim.
3	Bir kütüphaneyi, üniversiteyi, yazıhaneyi ya da manastırı korumak için uğraşıyorum.
4	Hayatımın çabası belirli bir alanla ilgili olan tomar gruplarından başka bir şey değil.
5	Kendimi bildim bileli belirli bir soruya cevap arıyorum.
6	Bilgi için ruhumu sattım. Büyük işler yapmayı ve onu geri kazanmayı umuyorum.

z6	Kusur
1	Bilgi vaadi, dikkatimi hemen dağıtır.
2	Çoğu insan bir zebani gördüğünde çığlıklar içinde kaçmaya başlar. Ben durup, anatomisi üzerine notlar alırım.
3	Kadim bir gizemi çözmek bir medeniyete bedeldir.
4	Nedense basit çözümler yerine karmaşık olanlara yöneliyorum.
5	Çoğunlukla konuşurken düşünmüyorum ve istemeden başkalarına hakaret ediyorum.
6	Ne kendi hayatım ne de başka birinin hayatı pahasına sır tutamam.



Denizci

Yıllar boyu bir gemide yelken açtın. Bu sürede görkemli fırtınalarla, engin maviliğin boşluklarından gelen canavarlarla ve gemini dipsiz derinliklere batırmak isteyenlerle mücadele ettin. İlk aşkın, uzaktaki ufuk çizgisiydi ama artık yeni bir hayata yelken açmanın zamanı geldi.

Zindan Efendinle daha önceki geminin doğası üzerine görüş. Bir ticaret gemisi miydi yoksa donanma mı? Bir keşif ve araştırma gemisi miydi yoksa korsan gemisi mi? İnsanlar geminin adına hayran mıydı yoksa ondan korkar mıydı? Çok denizler görmüş müydü? Halen dalgalarla mücadele ediyor mu yoksa tüm mürettebatıyla beraber kayıplara mı karıştı?

Gemideki görevin neydi –lostromo, kaptan, rotacı, aşçı veya başka bir görev? Kaptan ve ikinci kaptanın kimlerdi? Güverte arkadaşlarınla dostça mı ayrıldın yoksa onlardan kaçıyor musun?

Beceri Yetkinlikleri: Atletizm, Algı
Alet Yetkinlikleri: Rotacı aletleri, taşıtlar (deniz)
Ekipman: Bir bağlama direği (tokmak), 15 metre ipek halat, tavşan ayağı veya ortasında tek bir delik bulunan ufak bir taş gibi bir tür nazarlık veya iyi şans nesnesi (veya 5. Kısımdaki İncik Boncuklar tablosundan zar atarak veya kendi isteğinle seçeceğin başka bir şey), bir adet günlük giysi ve içinde 10 altın para barındıran bir kemer kesesi

Özellik: Gemi Bileti

İhtiyacın olursa kendin ve maceracı arkadaşların için bir gemide bedava yolculuk ayarlayabilirsin. Önceden çalıştığın veya başka bir gemide (belki de eskiden senin idaren altında bulunan birinin kaptanlık yaptığı bir gemide) yolculuk yapabilirsiniz. Bir iyiliğin karşılığı olarak böyle bir yolculuk yaptığın için gitmek istediğin yere zamanında gideceğinin veya gemide her şeyinin karşılanacağının garantisi yoktur. Zindan Efendin gitmek istediğin yere ne kadar sürede gideceğine karar verecektir. Bu şekilde yaptığın bedava yolculuk karşılığında senden ve arkadaşlarından yolculuk esnasında gemi mürettebatına yardımcı olmaları beklenir.

Önerilen Kişisel Özellikler

Denizciler haşin olabilir ama gemide geçirilen bir hayatın getirdiği sorumluluklar yüzünden güvenilirlerdir de. Deniz ve gemi arasında sürülen böyle bir yaşam, onların dış görünüşünü ve en önemli bağlarını şekillendirmiştir.

z8	Kişisel Özellik
1	Arkadaşlarım, ne olursa olsun bana güvenebileceklerini bilir.
2	Çok sıkı çalışırım ki iş bittiğinde çok sıkı bir şekilde dağıtabileyim.
3	Yeni limanlara açılmayı, bir kupa birayla beraber yeni arkadaşlar edinmeyi severim.
4	İyi bir hikâye olsun diye gerçeği biraz eğip bükerim.
5	Benim için bir han kavgası yeni bir şehri tanımanın en iyi yoludur.
6	Dostça bir iddiayı asla geri çevirmem.
7	Dilim, bir çüptap yuvası kadar pistir.
8	Özenli yapılan bir işi severim, özellikle başkasını yapmaya ikna ettiğim bir işse.

z6	İlke
1	**Saygı.** Bir gemiyi ayakta yani denizde tutan şey kaptan ve mürettebat arasındaki karşılıklı saygıdır. (İyi)
2	**Adalet.** Hepimiz iş yapıyoruz, dolayısıyla ödülü hepimiz paylaşırız. (Adil)
3	**Özgürlük.** Deniz, özgürlük demektir –istediğin yere gidip istediğini yapma özgürlüğü. (Kaotik)
4	**Hâkimiyet.** Ben bir avcıyım ve denizdeki diğer gemiler de benim avımdır. (Kötü)
5	**İnsanlar.** Benim için asıl önemli olan güverte arkadaşlarımdır, ilkeler değil. (Tarafsız)
6	**İstek.** Bir gün kendi gemime sahip olacağım ve kendi kaderimi çizeceğim. (Herhangi biri)

z6	Bağ
1	Her şeyden önce kaptanıma bağlıyım, gerisi ikinci sırada.
2	En önemli şey gemidir –mürettebat ve kaptanlar gelir geçer.
3	İlk gemimi her zaman hatırlayacağım.
4	Bir liman şehrinde, beni neredeyse denizden ve gemiden alıkoyacak gözlere sahip bir aşkım var.
5	Elde edilen kazançtan benim payım çalındı ve ben, kendi payımı istiyorum.
6	Acımasız korsanlar kaptanımı ve güverte arkadaşlarımı katletti, gemimizi yağmaladı ve beni ölüme terk etti. İntikam zamanı yaklaşıyor.

z6	Kusur
1	Yanlış olduklarını düşünsem bile emirlere uyarım.
2	Fazladan iş yapmamak için her şeyi söylerim.
3	Birisi, zamanında cesaretimi sorguladı. Durum ne kadar tehlikeli olursa olsun asla geri adım atmam.
4	Bir kez içmeye başladım mı beni durdurabilene aşk olsun.
5	Yoluma çıkan sahipsiz paraları ve incik boncukları cebe indirmekten kendimi alamıyorum.
6	Gururum muhtemelen ölümüm olacak.

Denizci Ayrıtı: Korsan

Gençliğini, sana köpekbalıkları ve vahşilerle dolu olan bir dünyada nasıl hayatta kalacağını öğreten korkutucu bir korsanın, acımasız bir katilin kırbacı altında geçirmişsindir. Çok defalar denizlerde hırsızlık yapmış ve çok kişiyi tuzlu sulardaki mezarına yollamışsındır. Korku ve kan dökme sana yabancı gelmez ve pek çok liman şehrinde kısmen de olsa insanların ağzında kötü bit tat bırakan şöhrete sahipsindir.

Eğer denizcilik kariyerinin korsanlığı da içinde bulundurması gerektiğine karar verdiysen, Gemi Bileti özelliği yerine Kötü Ün özelliğini (kutucuğa bak) seçebilirsin.

Ayrıt Özellik: Kötü Ün

Eğer karakterinin denizci arka planı varsa Gemi Bileti özelliği yerine bu özelliği seçebilirsin.

Nereye gidersen git, sahip olduğun kötü şöhretten dolayı insanlar senden korkar. Medeni bir yerleşimdeyken bir handa yediğin yemeğin parasını ödememek veya bir dükkânın kapsını kırarak içine girmek gibi ufak tefek suçlardan kurtulabilirsin. Çünkü çoğu kişi yaptıklarını yetkililere bildirmeyecektir.



Asker

Hatırlayabildiğin kadarıyla savaş senin yaşamın oldu. Gençken eğitildin, silahların ve zırhların kullanımını öğrendin, savaş alanında da olmak üzere temel hayatta kalma tekniklerini düşünmeden yapabileceğin becerilerin haline getirdin. Ulusal bir daimi orduda görev yapmış olabilirsin ya da belki kısa süre önce yaşanan savaşta öne çıkan yerel milis kuvvetlerinin bir üyesisindir.

Bu arka planı seçtiğinde üyesi olduğun askeri örgütün hangisi olduğunu, rütbe basamaklarında nerede bulunduğunu ve askerlik hayatında neler yaşadığını belirlemek için ZE'n ile görüş. Bu bir daimi ordu muydu yoksa şehir muhafızları veya köy milis güçleri miydi? Belki de bir soylu veya tüccarın özel ordusunda da bulunmuş olabilirsin ya da belki bir paralı asker birliği.

Beceri Yetkinlikleri: Atletizm, Korkutma
Alet Yetkinlikleri: Bir tür oyun seti, taşıtlar (kara)
Ekipman: Bir rütbe nişanı, öldürdüğün bir düşmandan aldığın bir hatıra (bir hançer, kırık bir kılıç veya bir sancak parçası), bir set zar veya oyun kâğıdı, bir adet günlük giysi ve içinde 10 altın para barındıran bir kemer kesesi



Uzmanlık Alanı

Bir asker olarak geçirdiğin sürede, içinde olduğun birlikte veya orduda belirli bir görevin olmuştur. Aşağıdaki tablo üzerinde bir z8 kullanarak ya da kendin seçerek bu görevi belirle.

z8	Uzmanlık	z8	Uzmanlık
1	Subay	6	Levazım subayı
2	Keşif kolu	7	Sancaktar
3	Piyade	8	Destek personeli (aşçı, demirci vs.)
4	Süvari		
5	Şifacı		

Özellik: Askeri Rütbe

Askerlik yaptığın dönemden kalan bir rütben vardır. Daha önce üyesi bulunduğun askeri örgütün sana sadık askerleri seni tanır ve senden yana tavır alır. Eğer senden daha alt rütbedelerse senin verdiğin emirlere uyarlar. Rütbeni kullanarak diğer askerler üzerinde etkili olabilir, kullanmak için geçici olarak basit ekipman veya atlar temin etmelerini sağlayabilirsin. Ayrıca genellikle rütbenin tanındığı dost ordugâhlar, karargâhlar ve kalelere girebilirsin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Savaşın dehşeti ve askeri hizmetin katı disiplini tüm askerler üzerinde izini bırakır, onların ilkelerini biçimlendirir, güçlü bağlar yaratık ve genellikle onları korkuya, utanca ve nefrete zayıf ve yaralı bırakır.

z8	Kişisel Özellik
1	Her zaman kibar ve saygılıyımdır.
2	Savaşta yaşadıklarımın anısı peşimi bırakmıyor. Yaşadığım vahşet görüntülerini kafamdan atamıyorum.
3	Çok fazla arkadaşımı kaybettim, bundan dolayı arkadaş edinirken hızlı olamıyorum.
4	Neredeyse her savaş durumuyla ilgili olup, askeri deneyimlerimden gelen ilham ve ikaz veren hikâyelerle doluyum.
5	Bir cehennem tazısına gözlerimi kırpmadan bakabilirim.
6	Güçlü olmayı ve eşyaları kırmayı severim.
7	Sert bir mizah anlayışım vardır.
8	Sorunlardan kaçmam. Basit ve doğrudan olan bir çözüm başarıya giden en iyi yoldur.

z6	İlke
1	Büyük İyilik. Başkalarını savunmak için hayatımızı veririz. (İyi)
2	Sorumluluk. Yapmam gerekeni yapmalı ve adil otoriteye boyun eğmeliyim. (Adil)
3	Bağımsızlık. İnsanlar körü körüne emirleri izlediğinde bir tür tiranlığı da kucaklamış oluyorlar. (Kaotik)
4	Güç. Savaşta olduğu gibi hayatta da güçlü olan kazanır. (Kötü)
5	Yaşa ve Yaşat. İlkeler üzerine insan öldürmeye veya uğruna savaşa gitmeye değmez. (Tarafsız)
6	Ulus. Önemli olan tek şey şehrim, ulusum veya halkımdır. (Herhangi biri)



z6	Bağ
1	Silah arkadaşlarım için şu anda bile hayatımı veririm.
2	Birisi savaş alanında hayatımı kurtardı. Bugüne değin hiçbir arkadaşımı geride bırakmadım, bırakmayacağım.
3	Onurum yaşamımdır.
4	Birliğimin yaşadığı ezici yenilgiyi veya bunu yapan düşmanı asla unutmayacağım.
5	Yanımda savaşanlar uğruna ölmeye değer olanlardır.
6	Kendileri için savaşamayanlar adına savaşırım.

z6	Kusur
1	Savaşta yüzleştiğimiz canavarımsı düşman halen beni korkuyla titretiyor.
2	Kendini kanıtlamış bir savaşçı olmayan herkesi küçük görürüm.
3	Savaşta, pek çok cana mal olan bir hata yaptım –ve bu sırrı gizli tutmak için her şeyi yaparım.
4	Düşmanlarıma karşı olan öfkem gözlerimi kör, aklımı sağır ediyor.
5	Acıya yol açsa bile kanuna itaat ederim.
6	Hatalı olduğumu kabul etmektense zırhımı yerim.

Sokak Çocuğu

Sokaklarda tek başına, ailesiz ve fakir büyüdün. Seni koruyup kollayacak veya yiyecek yemek, yatacak yer verecek kimsen yoktu. Sen de kendi başının çaresine bakmayı öğrendin. Yemek için gözünü kırpmadan kavga ettin ve yemeğini senden çalacak diğer çaresizlere karşı bir gözünü açık tuttun. Çatılarda, arka sokaklarda uyudun, yağmurda ıslandın, karda üşüdün, yazın susuzluk çektin. İlaç kullanmadan, dinlenecek bir yer bulamadan hastalıklarla savaştın. Her şeye rağmen galip geldin ve hayatta kaldın. Bunu da kurnazlığın, gücün, hızın ve başka becerilerin sayesinde elde ettin.

Maceracılık kariyerine en az on gün boyunca seni alçakgönüllü bir yaşam tarzında ama güvenli olarak tutabilecek kadar parayla başlarsın. Bu parayı nereden buldun? İçinde bulunduğun umutsuz durumdan kurtulmanı ve daha iyi bir yaşama doğru yol almanı ne sağladı?

Beceri Yetkinlikleri: El Çabukluğu, Gizlilik
Alet Yetkinlikleri: Kendini gizleme seti, Hırsızlık aletleri
Ekipman: Küçük bir bıçak, büyüdüğün şehrin bir haritası, evcil bir fare, aileni hatırladığın bir yadigâr, bir adet günlük giysi ve içinde 10 altın para barındıran bir kemer kesesi

Özellik: Şehir Sırları

Şehirlerdeki insanların hareketleri ve şehirdeki gizli düzen hakkında bilgi sahibisindir ve başkalarının gözden kaçırabileceği şehir yapılarının altından geçen geçitler bulabilirsin. Savaşmadığın anlarda sen (ve seni takip eden arkadaşların) şehirdeki iki nokta arasında normal hızının iki katı hızla hareket edersin.

Önerilen Kişisel Özellikler

Sokak çocuklarının hayatı ister iyi ister kötü olsun, umutsuz bir fakirlikle biçimlenmiştir. Genellikle ya sokakta hayatlarını paylaştıkları insanlara karşı inanılmaz bir sadakatle ya da daha iyi bir yaşam bulmakla güdülenirler –ve belki biraz da onlara kötü davranan tüm zengin insanlardan intikam alma hissiyle.

z8	Kişisel Özellik
1	Yemek artıklarını ve incik boncukları ceplerimde saklarım.
2	Çok soru sorarım.
3	Kimsenin beni bulup yakalayamayacağı küçük yerlere sığınmayı severim.
4	Her şeyim kollarımın arasında sıkı bir bohça halinde, sırtımı bir duvar veya ağaca vererek uyurum.
5	Bir domuz gibi yerim ve davranışlarımda kabayımdır.
6	Bana iyi davrananlar, aslında kötü niyetlerini gizliyor.
7	Yıkanmayı sevmem.
8	Başka insanların ima ettiği veya gizledikleri şeyleri bodoslama söylerim.

z6	İlke
1	Saygı. Zengin ya da fakir, herkes saygıyı hak eder. (İyi)
2	Topluluk. Birbirimizi kollamalı ve iyi bakmalıyız. Çünkü bunu yapacak başka kimse yok. (Adil)
3	Değişim. Aşağıdakiler yukarı çıkar, yukarıdakiler ve güçlüler yere çöker. Değişim doğanın kendisidir. (Kaotik)
4	Cezalandırma. Zenginlere, sokaklarda yaşam ve ölümün nasıl olduğunun gösterilmesi gerek. (Kötü)
5	İnsanlar. Bana yardım edenlere yardım ederim –bizi hayatta tutan budur. (Tarafsız)
6	İstek: Daha iyi bir hayata değer olduğumu kanıtlayacağım.

z6	Bağ
1	Kasabam veya şehrim benim hayatımdır ve onu savunmak için savaşırım.
2	Benim yaşadıklarımı yaşamasınlar diye bir yetimhaneye bağış yaparım.
3	Hayatta kalmayı, bana sokaklarda yaşamayı öğreten başka bir sokak çocuğuna borçluyum.
4	Bana acıyan birine asla ödeyemeyeceğim bir borcum var.
5	Önemli birini soyarak fakirlik hayatından kurtuldum ve bunun için aranıyorum.
6	Hiç kimse benim yaşadığım zorlukları yaşamamalı.

z6	Kusur
1	Eğer karşı taraf benden kalabalıksa o savaştan kaçarım.
2	Altın bana para gibi görünüyor ve ondan daha fazla elde etmek için neredeyse her şeyi yaparım.
3	Kendimden başka hiç kimseye tamamen güvenmeyeceğim.
4	Adil bir şekilde savaşmaktansa rakibimi uykusunda öldürmeyi tercih ederim.
5	Başkasından daha çok ihtiyacım varsa bu hırsızlık değildir.
6	Kendi başlarının icabına bakamayan insanlar başlarına geleni hak ederler.





5. Kısım: Ekipman

Büyük bir şehrin pazar yeri pek çok türden alıcılar ve satıcılarla dolu: Cüce demirciler, elf marangozlar, buçukluk çiftçiler ve yercü kuyumcular; çok geniş bir millet ve kültür yelpazesinden gelen, birbirlerinden farklı şekil, boyut ve renge sahip insanlardan bahsetmeye gerek bile yok. Büyük şehirlerde akla gelebilecek hemen her şey satılır. Egzotik baharatlar ve lüks giyim eşyalarından hasır sepetlere ve kılıçlara kadar.

Bir maceracı için zırh, silahlar, sırt çantaları, ip ve benzeri eşyaların muazzam önemi vardır. Çünkü bu tür ekipman bir zindanda veya vahşi arazilerde ölüm ile kalım arasındaki ince çizgi anlamına gelebilir. Bu kısım Z&E dünyalarının sunduğu tehlikelerin karşısında maceracıların genellikle işe yarar bulacakları sıradan ve egzotik eşyaların detaylı bir tanımını yapmaktadır.

Başlangıç Ekipmanı

Karakterini oluşturduğunda sınıfın ve arka planının birleşimine dayalı bir dizi ekipman alırsın. Buna alternatif olarak sınıfın sana bir miktar altın para verebilir ve bu parayı, bu kısımda anlatılan ekipmanlardan almak için harcayabilirsin. Harcamak zorunda kalacağın miktarı belirlemek için Sınıfa Göre Başlangıç Varlığı tablosuna bak.

Karakterinin, elindeki ekipmanı nasıl elde ettiğini sen belirlersin. Belki miras kalmış olabilir veya büyürken satın aldığın eşyalardır. Yaptığın askerlik hizmeti karşılığında bir silah, zırh ve sırt çantası kazanmış olabilirsin. Belki tüm eşyalarını çalmışsındır. Bir silah, nesilden nesle aktarılan bir aile yadigârı olabilir ve nihayetinde atalarının ayak izinde gitmek isteyen senin eline geçmiştir.

Sınıfa Göre Başlangıç Varlığı

Sınıf	Para
Barbar	2z4 x 10 ap
Ozan	5z4 x 10 ap
Ruhani	5z4 x 10 ap
Meşhini	2z4 x 10 ap
Savaşçı	5z4 x 10 ap
Keşiş	5z4 ap
Kutsaman	5z4 x 10 ap
Kolcu	5z4 x 10 ap
Serseri	4z4 x 10 ap
Büyücü	3z4 x 10 ap
Cadı	4z4 x 10 ap
Sihirbaz	4z4 x 10 ap

Varlık

Varlık, bir Z&E dünyasında oldukça farklı şekillerde kendini gösterebilir. Paralar, elmaslar, ticari mallar, sanat eşyaları, hayvanlar ve sahip olduğun mülk karakterinin mali durumunu yansıtabilir. Köylüler ticaret yapar, ihtiyaçları olanı takas yaparak alır ve verecekleri vergileri de tahıl ve peynir olarak öder.

Soylular ise resmi haklar üzerinden ticaret yaparlar. Mesela bir madenin, bir limanın veya çiftliğin haklarını kiralayarak veya altın para yerine ağırlıkla ölçerek altın külçe ticareti yaparlar. Sadece tüccarlar, maceracılar ve profesyonel hizmetler sunanlar genellikle sıradan madeni paralar yani sikkelerle işlerini görür.

Paralar

Gündelik yaşamda kullanılan paralar, yapıldıkları metalin değerine göre farklı şekillerde dolaşımda bulunmaktadır. En çok kullanılan üç para türü altın para (ap), gümüş para (gp) ve bakır paradır (bp).

Bir altın parayla bir karakter bir kemer kesesi, 20 metrelik ip veya bir keçi alabilir. Becerikli (ama olağanüstü olmayan) bir esnaf, günde bir altın para kazanabilir. Kendisi sıklıkla kullanılmasa da altın para, refahı ölçmekte kullanılan temel ölçü birimidir. Tüccarlar yüzlerce veya binlerce altın para değerindeki malları veya hizmetleri içeren ticaret anlaşmaları yaptığında, ödemelerde nadiren bizzat paranın kendisi kullanılır. Altın para standart ölçü birimidir ve asıl değiştirilen şeyler altın külçeler, çekler veya diğer başka değerli mallardır.

Bir altın para, sıradan halkın en çok kullandığı para olan on gümüş paraya denktir. Bir gümüş para, bir işçinin bir günlük kazancı olabilir, bir şişe gaz yağı alabilir veya kötü bir handa bir gece konaklatabilir.

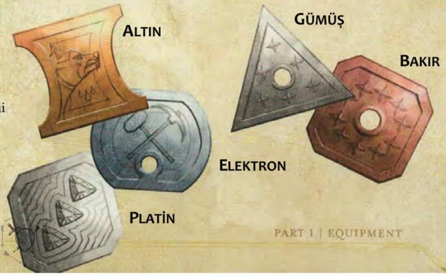
Bir gümüş para, en çok işçiler ve dilenciler tarafından kullanılan on bakır paraya eşittir. Tek bir bakır parayla bir mum, bir meşale veya bir parça tebeşir alınabilir.

Bunlara ek olarak başka değerli metallerden yapılan ve pek sık karşılaşılmayan paralar da definecilerin istiflerinde bulunabilir. Elektron (beyaz altın) paralar ve platin paralar, kadim zamanlarda yükselmiş ve düşmüş imparatorluklardan günümüze erişmiştir ve alışverişlerde kullanıldığında, bazen şüphe ve güvensizlik ortamı yaratırlar. Bir elektron para, beş gümüş paraya ve bir platin para da on altın paraya denktir.

Standart bir para, yarım kilogramın ellide birine denktir, dolayısıyla yüz para bir kilogramdır.

Standart Değişim Oranları

Para	bp	gp	ep	ap	pp
Bakır (bp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
Gümüş (gp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Elektron (ep)	50	5	1	1/2	1/20
Altın (ap)	100	10	2	1	1/10
Platin (pp)	1,000	100	20	10	1



Ganimeti Satmak

Keşfettiğin zindanlarda define, ekipman, silah, zırh ve daha çok şey bulmak için fırsat boldur. Normalde bir kasaba veya başka bir yerleşim noktasına geldiğinde, elde ettiğin defineleri ve küçük nesneleri satarsın. Tabii onları alacak kimseler ve tüccarlar bulduğun varsayılırsa.

Silahlar, Zırhlar ve Diğer Ekipmanlar. Genel bir kural olarak zarar görmemiş silahlar, zırhlar ve diğer ekipmanlar pazarda satıldığında, alış fiyatlarının yarısına satılırlar. Canavarlar tarafından kullanılan silahlar ve zırhlar çok nadiren satılacak durumdadır.

Büyülü Nesneler. Büyülü nesneleri satmak sorunludur. İksir veya yazma alacak birisini bulmak o kadar zor değildir ama başka türlü nesneleri alabilecek olanlar en zengin soylulardan başkası olamaz. Benzer şekilde normalde, birkaç yaygın kullanılan büyülü nesneden başka, alabileceğin büyülü eşyalar veya bizzat büyülerin kendisine denk gelmezsin. Büyünün değeri basit altın paraların ötesindedir ve onlara her zaman o şekilde özen gösterilmesi gerekir.

Mücevherat, Takılar ve Sanat Eserleri. Bu tür eşyalar, pazar yerinde tam değerlerine sahiptir ve istersen satıp karşılığında para alırsın, istersen başka alışverişlerde ödeme aracı olarak kullanırsın. Olağandışı değerli olanlar için ZE'n, büyük bir şehre veya daha büyük bir topluluğa gitmen gerektiğini söyleyebilir.

Ticari Eşyalar. Sınır bölgelerinde insanların çoğu ticaretini takas usulüyle yapmaktadır. Mücevherat ve sanat eserleri gibi ticari eşyalar da –demir külçeleri, tuz torbaları, küçükbaş veya büyükbaş hayvan vs.– bu ticaret esnasında tam değerlerine sahiptir ve para yerine kullanılabilir.

Zırhlar ve Kalkanlar

Z&E dünyaları, her biri kendi teknoloji seviyesine ait, pek çok farklı kültürden oluşan geniş bir duvar halısı gibidir. Bundan dolayı maceracıların çok çeşitli zırh türlerine erişimi vardır. Bunlar basit deri zırhlardan başlayıp, örme zırhlara ve levha zırhlara kadar uzanabilir ve tabii ki arada başka tür zırhlar da vardır. Zırhlar tablosu, oyunda en çok kullanılan ve karşılaşılan zırh türlerini göstermekte ve onları üç farklı kategoriye ayırmaktadır: Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar ve ağır zırhlar. Savaşçıların çoğu zırhlarını bir kalkanla tamamlar.

Ayrıt (Alternatif): Ekipman Boyutları

Çoğu oyunda, tabii sağduyu sınırları içinde olmak üzere, maceralarında bulduğun ekipmanın hepsini kullanabilir veya giyebilirsin. Örneğin, iri yarı bir yarı-ork, bir buçukluk zırhının içine giremez ve bir yercü, bir bulut devinin zarif cübbesinin içinde kaybolur gider.

ZE buna daha çok gerçeklik ekleyebilir. Örneğin, biri için yapılmış bir levha zırh, ciddi değişiklikler yapılmadan başka biri tarafından kullanılamaz ve bir muhafızın üniforması, kendini gizlemek isteyen bir maceracı tarafından giyildiğinde, üzerinde sırıtabilir.

Bu alternatif kullanılarak maceracılar zırh, giysi ve giyilmek için yapılmış benzeri eşyalar bulduklarında, kullanmadan önce onları bir demirciye, terziye, dericiye veya başka bir ustaya götürmeleri gerekebilir. Böyle bir iş için gerekli masraf, o kıyafetin pazar fiyatının %10'u ila %40'ı arasında değişir. ZE, gereken düzeltmelerin neler olduğunu göz önünde bulundurup, ücreti kendi veya zarlar ile yani 1d4x10 olarak belirleyebilir.

Zırhlar tablosu, Z&E dünyalarında sıklıkla giyilen zırh türlerinin maliyetini, ağırlığını ve diğer özelliklerini göstermektedir.

Zırh Yetkinliği. Herkes bir zırhı giyip eline bir kalkan alabilir ama ancak bu işte yetkin olanlar onları etkili bir şekilde kullanabilir. Sınıfın sana belirli tür zırhları kullanmada yetkinlik vermektedir. Eğer yetkin olmadığın bir zırh giyersen, Güç ve Çeviklik içeren yetenek, kurtulma ve saldırı kontrollerine ek olarak hiçbir büyüyü de yapamazsın.

Zırh Seviyesi (ZS). Zırh, onu giyen kişiyi saldırılardan korur. Giydiğin zırh (ve kalkan) temel Zırh Seviyeni belirler.

Ağır Zırh. Ağır zırhlar, giyen kişinin hızlıca, sessizce ve özgürce hareket etme yeteneğini kısıtlar. Eğer Zırhlar tablosu, bir zırh türü için Güç sütununda "Güç 13" veya "Güç 15" gösteriyorsa, giyen kişi gösterilen puana eşit veya ondan daha fazla Güç puanına sahip değilse o zırh, giyenin hızını 4 metre azaltır.

Gizlilik. Eğer Zırhlar tablosu Gizlilik sütununda, "Dezavantaj" gösteriyorsa, giyen kişinin Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Kalkanlar. Bir kalkan tahta veya metalden yapılır ve bir elle taşınır. Bir kalkan kullanmak, Zırh Seviyeni 2 puan arttırır. Tek seferden sadece tek bir kalkanın faydasını görürsün.

Hafif Ağırlıktaki Zırhlar

Esnek ve ince maddelerden yapılan bu zırh türü, hareketi kısıtlamadan biraz koruma sağladığı için genellikle çevik ve hareketli maceracılar tarafından tercih edilir. Eğer hafif ağırlıktaki bir zırh kullanıyorsan, Zırh Seviyeni belirlemek için Çeviklik puanını, zırh türünün temel puanına eklersin.

Takviyeli. Takviyeli zırh, içi yün doldurulan kumaş parçalarından oluşmaktadır.

Deri. Bu zırhın göğüs ve omuz kısımları, yağda kaynatıldığı için serttir. Geri kalan kısımları daha yumuşak ve esnek maddelerden yapılmıştır.

Çivili Deri. Sert ama esnek deriden olmakla beraber bu tür zırh, bir dizi metal çivi veya dikene sahiptir.

Orta Ağırlıktaki Zırhlar

Orta ağırlıktaki zırhlar, hafif ağırlıktaki zırhlara kıyasla daha çok koruma sağlamakta ama hareket kabiliyetini kısıtlamaktadır. Eğer bu tür bir zırh giyiyorsan, Zırh Seviyeni belirlemek için Çeviklik tamlayıcını (+2'den fazla olamaz) zırh türünün temel puanına eklersin.

Post. Bu ilkel zırh türü sık kürklerden ve derilerden oluşmaktadır. Genellikle barbar kabileleri, kötü insanımsılar ve daha iyi zırh yapmak için gerekli alet edevattan yoksun olanlar tarafından kullanılır.

Örme Zırh. İç içe geçmiş metal halkalardan oluşan örme bir zırh, giysi veya deriden oluşan kıyafetler arasına giyilir. Bu zırh, giyenin üst gövdesi için tutarlı bir korumanın yanında, birbirine sürterek ses çıkaran metal halkaların bu sesinin boğulmasını sağlar.

Pullu Zırh. Bu zırh, aynı bir balığın pulları gibi üst üste binen metal parçalarıyla kaplı deriden oluşan bir ceket (ve belki ayrı bir eteklik) ve tozluktan oluşur. Bu zırhın içinde kolluklar da mevcuttur.



Gövde Zırhı. Bu zırhı yumuşak bir deri gömlekle beraber giyilen, birbiriyle uyumlu, metal zırh parçalarından oluşur. Bacakları ve kolları kısmen korumasız bıraksa da bu tür bir zırh, onu giyen kişinin hareketlerini çok kısıtlamazken hayati öneme sahip organları için de iyi bir koruma sağlar.

Yarım Levha Zırh (Yarım Plaka Zırh). Yarım levha, giyenin vücudunun büyük kısmını koruyan, şekillendirilmiş metal levhalardan oluşur. Deri kayışlarla bağlanan basit baldır zırhları hariç olmak üzere bacaklar için bir koruma sağlamaz.

Ağır Zırhlar

Tüm zırh kategorileri içinde ağır zırh en iyi korumayı sağlar. Bu zırhlar, onu giyenin tüm vücudunu kaplar ve pek çok saldırıyı durdurmak için tasarlanmıştır. Sadece yetkin savaşçılar bunların ağırlığı ve cüssesiyle başa çıkabilir.

Ağır bir zırh, Çeviklik tamlayıcını Zırh Seviyene eklemene izin vermez. Ama eğer Çeviklik tamlayıcın negatifse, bundan dolayı seni cezalandırmaz ve ortaya kötü bir durum çıkmasını engeller.

Zincir Örgülü Zırh. Bu zırh, üzerine ağır demir zincirler dikilmiş deriden bir zırhtır. Zincirler kılıçlardan ve baltalardan kaynaklanan darbelere karşı zırhı güçlendirir. Zincir örgülü zırh, zincir zırha kıyasla aşağı seviyededir ve genellikle daha iyi bir zırh almaya gücü yetmeyenler tarafından kullanılır.

Zincir Zırh. İç içe geçmiş demir halkalardan oluşan bir zincirden yapılmıştır. Sürtünmeden kaynaklanan tahrişi ve silahların darbelerini yumuşatmak için zırhın altına giyilen pamuk dolgulu bir tabakaya ek olarak zırh eldivenler de Zincir Zırha dâhildir.

Parça Plakalı Zırh (Parça Levhalı Zırh). Bu zırh dar, dikey, dikdörtgen metal zırh parçalarının, pamuk dolgulu gömlek üzerine giyilen deriden bir gömleğe dikilmesi veya perçinlenmesiyle yapılmıştır. Oynar örgü zırh, eklem yerlerini korumaktadır.

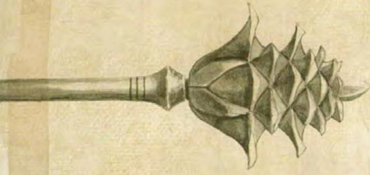
Levha Zırh (Plaka Zırh). Levha zırh tüm vücudu koruyan, şekilli, iç içe geçebilen metal parçalardan oluşur. Bu tür bir zırhın parçaları içinde zırhlı eldivenler, ağır deri çizmeler, göz siperlikli bir miğfer ve zırhın altından giyilen pamuk dolgulu kalın bir gömlek bulunur. Tokalar ve kayışlar, zırhın ağırlığını vücuda eşit şekilde dağıtır.



Zırhlar

Zırh	Fiyatı	Zırh Seviyesi (ZS)	Güç	Gizlilik	Ağırlık
Hafif Ağırlıktaki Zırhlar					
Takviyeli	5 ap	11 + Çev tamlayıcı	—	Dezavantaj	4 kg.
Deri	10 ap	11 + Çev tamlayıcı	—	—	5 kg.
Çivili deri	45 ap	12 + Çev tamlayıcı	—	—	6 kg.
Orta Ağırlıktaki Zırhlar					
Post	10 ap	12 + Çev tamlayıcı (en fazla 2)	—	—	6 kg.
Örme zırh	50 ap	13 + Çev tamlayıcı (en fazla 2)	—	—	10 kg.
Pullu zırh	50 ap	14 + Çev tamlayıcı (en fazla 2)	—	Dezavantaj	20 kg.
Gövde zırhı	400 ap	14 + Çev tamlayıcı (en fazla 2)	—	—	10 kg.
Yarım levha zırh	750 ap	15 + Çev tamlayıcı (en fazla 2)	—	Dezavantaj	20 kg.
Ağır Zırhlar					
Zincir örgülü zırh	30 ap	14	—	Dezavantaj	20 kg.
Zincir zırh	75 ap	16	Güç 13	Dezavantaj	25 kg.
Parça plakalı zırh	200 ap	17	Güç 15	Dezavantaj	30 kg.
Levha Zırh	1,500 ap	18	Güç 15	Dezavantaj	35 kg.
Kalkanlar					
Kalkan	10 ap	+2	—	—	3 kg.



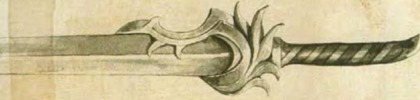


Zırhı Giymek Ve Çıkartmak

The time it takes to don or doff armor depends on the armor's category.

Don. This is the time it takes to put on armor. You benefit from the armor's AC only if you take the full time to don the suit of armor.

Doff. This is the time it takes to take off armor. If you have help, reduce this time by half.

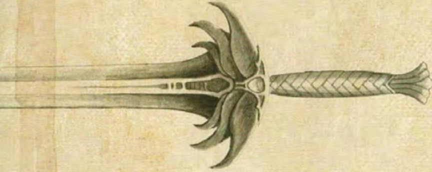


Zırhı Giymek Ve Çıkartmak

Kategori	Giymek	Çıkartmak
Hafif Ağr. Zırh	1 dakika	1 dakika
Orta Ağr. Zırh	5 dakika	1 dakika
Ağır Zırh	10 dakika	5 dakika
Kalkan	1 eylem	1 eylem

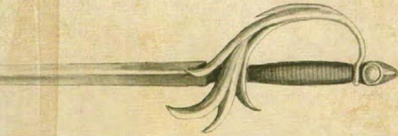
Silahlar

Sınıfın, belirli silah türlerinde sana yetkinlik tanır. Bu hem sınıfının neye önem verdiğini hem de büyük ihtimalle en çok kullandığın aletleri göstermektedir. Seçimin ister bir uzun kılıçtan ya da ister bir uzun yaydan yana olsun, silahın ve onu kullanma yeteneğin maceradan maceraya koşarken yaşam ile ölüm arasındaki fark anlamına gelmektedir.



Silahlar tablosu Z&E dünyalarında en çok kullanılan silahları, fiyatlarını ve ağırlıklarını, düşmanla temas halinde verdikleri zararı ve sahip oldukları herhangi bir özel niteliği gösterir. Her silah ya **yakın dövüş silahı** ya da **mesafeli silah** olarak sınıflandırılmıştır. Bir yakın dövüş silahı senden en fazla 2 metre uzakta olan bir hedefe saldırmak için kullanılırken, bir mesafeli silah ise daha uzaktaki bir hedefe saldırmak için kullanılır.

Silah Yetkinliği



Irkın, sınıfın ve özelliklerin sana belirli silahlar veya belirli silah kategorilerinde yetkinlik sağlayacaktır. Mevcut iki kategori **basit** ve **savaşsal**dır. Çoğu insan basit silahları yetkinlikle kullanabilir. Bu silahlara, sıradan insanların sıklıkla elinde bulunan tokmaklar, bozdoğanlar ve bunlara benzer silahlar dâhildir. Kılıçlar, baltalar ve gönderli silahlar gibi savaşsal silahları etkili bir şekilde kullanmak içinse özel bir eğitim gereklidir. Savaşçıların pek çoğu savaşsal silahlar kullanır. Çünkü bu silahlar, benimsedikleri savaşma biçimleri ve eğitimlerini uygulamalarını sağlar.

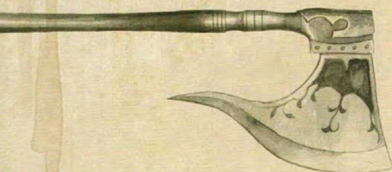
Bir silahta yetkin olmak o silahla yaptığın herhangi bir saldırı kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene izin verir. Yetkin olmadığın bir silahla yaptığın saldırı kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemezsin.



Silah Nitelikleri

Pek çok silahın, Silahlar tablosunda gösterildiği üzere kullanımlarıyla ilgili özel nitelikleri vardır.

Mühimmat. Mühimmat niteliği olan bir silahla ancak o silahın kullanabileceği mühimmata sahipsen mesafeli bir saldırı yapabilirsin. Silahı her kullandığında bir mühimmat harcamış olursun. Bu mühimmatı bir sadaktan, kılıftan, kutudan veya başka bir kaptan almak yapılan saldırının bir parçasıdır (tek elle kullanılan bir silaha mühimmat yüklemek için bir elinin serbest olması gerekir). Savaşın sonunda savaş alanını aramak için bir dakika harcayarak kullandığın mühimmatın yarısını bulup, toplayabilirsin.





Mühimmat niteliği olan bir silahla yakın dövüş saldırısı yaparsan, o silah bir uydurma silahmış gibi davranırsın (Aşağıdaki "Uydurma Silahlar" başlığına bak). Bir sapanın böyle kullanılması için önceden mühimmatının yerleştirilmiş olması gerekmektedir.

Ustalık. Ustalık gerektiren bir silahla saldırı yaparken kendi seçimine göre Güç veya Çeviklik tamlayıcını hem saldırı hem de zarar puanlarına eklersin. Her iki kontrol için de aynı tamlayıcıyı kullanırsın. (Biri için hangisini kullandıysan diğeri için de aynısını kullanman gerekir.)

Ağır. Küçük yaratıklar, ağır silahlarla saldırı kontrolü yaparken dezavantaja sahiptir. Ağır bir silahın boyutu ve cüssesi onu, Küçük bir yaratığın etkili bir şekilde kullanabilmesi için fazla büyük yapar.

Hafif. Hafif bir silah küçüktür ve kolayca kullanılabilir. Bu da onu çift silahla savaşmak için son derece uygun bir hale getirir. Çift silahla savaşma kuralları için 9. Kısıma bak ("Çift Silahla Savaşmak").

Yüklemeli. Buna ihtiyaç duyan bir silahı kullanman için ona mühimmat yüklemen gerekir ki bu da zaman alır. Normal koşullar altında gerçekleştirdiğin saldırı sayısından (miktarından) farklı olarak eylemini, bonus eylemini veya tepkini kullandığında tek bir saldırı yapar ve bir adet mühimmat harcamış olursun.

Mesafeli. Belirli bir mesafeden saldırı yapmak için kullanılan bir silahın etkili menzili, mühimmat veya fırlatma niteliğinden sonra parantez içinde gösterilmiştir. Menzil söz konusu olduğunda burada iki sayı yazılıdır. İlk sayı metre olarak silahın etkili olduğu normal menzili belirtir. İkinci sayı ise silahın etkili olabileceği en fazla menzili belirtir. Normal menzilin dışındaki bir hedefe (uzun menzil) saldırırken saldırı kontrolünü dezavantajla yaparsın. Silahın uzun menzilinin dışındaki bir hedefe saldıramazsın.

Erimli. Bu silah, onunla saldırırken ve onunla yapacağın saldırı fırsatlarının erimini belirlerken (9. Kısım "Yakın Dövüş Saldırıları" başlığına bak) erimine (erim menziline) 2 metre ekler.

Özel. Özel niteliğe sahip olan bir silahın kullanımı olağandışı kurallarla gerçekleştirilmektedir ve bunlar silahın tanımında açıklanmıştır (Bu kısmın ilerleyen sayfalarındaki "Özel Silahlar" başlığına bak).

Fırlatılır. Eğer bir silahın fırlatma niteliği varsa, mesafeli bir saldırı yapabilmek için bu silahı fırlatabilirsin. Eğer bu silah bir yakın dövüş silahıysa, yakın dövüş esnasında saldırı kontrolü ve zarar kontrolü yaparken kullandığın yetenek tamlayıcının aynısını kullanırsın. Örneğin, eğer bir el baltası fırlatırsan, Güç tamlayıcını kullanırsın. Ama bir hançer fırlatırsan, hançerin ustalık niteliği taşımasından dolayı Güç veya Çeviklik tamlayıcını kullanabilirsin.

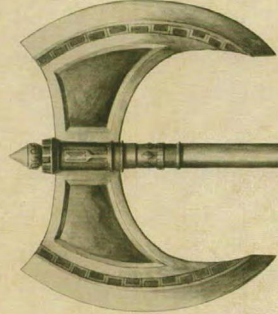
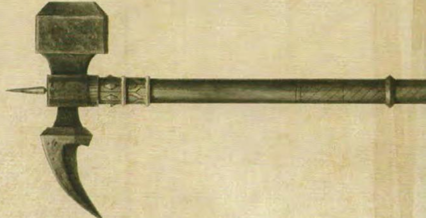
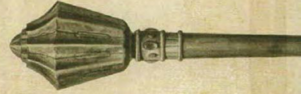
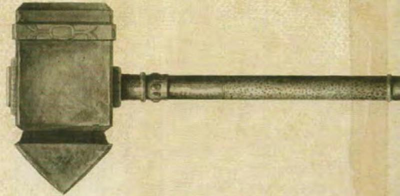
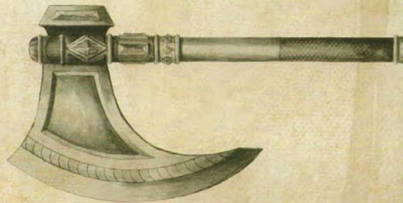
Çift-Elli. Bu silah, onunla saldırırken iki elini de kullanmayı gerektirir.

Çok Yönlü. Bu silah tek elle veya iki elle kullanılabilir. Parantez içindeki zarar değeri nitelik ile beraber gösterilmektedir –bu silahın iki elle kullanarak yapıldığı bir saldırıda verilen zarar değeri.

Uydurma Silahlar

Bazen karakterlerin silahları yoktur ve o anda ellerine ne geçerse onunla saldırmak zorunda kalabilirler. Uydurma silah terimi, kırık bir şişe, bir masa ayağı, bir pişirme tavası, bir at arabası tekerleği veya ölü bir obot gibi bir veya iki elle kullanabileceğin nesneleri kapsamaktadır.

Pek çok durumda bir uydurma silah, gerçek bir silaha benzer ve o şekilde kullanıldığı kabul edilir. Örneğin, bir masa ayağı bir tokmağa çok benzemektedir. ZE'nin seçimine bırakılmış olmakla beraber bir silahta yetkin olan bir karakter o silaha benzeyen herhangi bir nesneyi, sanki o silahı kullanıyormuş gibi kullanır ve ilgili yetkinlik bonusunu da buna ekler.


Herhangi bir silaha hiç benzemeyen bir nesne 1z4 zarar verir (bu nesnenin vereceği zararın türünü ZE belirler). Eğer bir karakter mesafeli bir silahla bir yakın dövüş saldırısı yaparsa veya fırlatma niteliği olmayan bir yakın dövüş silahını atarsa, bunlar da 1z4 zarar verir. Uydurma bir silahın normal menzili 8 metre ve uzun menzili de 24 metredir.

Gümüşlü Silahlar

Büyülü olmayan silahlara karşı bağışıklığı veya direnci bulunan bazı canavarlar gümüş silahlara karşı dayanıksızdır. Bundan dolayı tedbiri elden bırakmayan maceracılar fazladan birkaç altın harcayarak silahlarını gümüşle kaplatırlar. Tek bir silahı veya on parça mühimmatı 100 altın para karşılığında gümüşle kaplatabilirsin. Bu ücretin içinde sadece gümüşün maliyeti değil aynı zamanda silahın etki gücünü azaltmadan onu gümüşle kaplamak için harcanan zaman ve gerekli olan uzmanlık da bulunmaktadır.

Özel Silahlar

Özel kurallara sahip silahlar burada tanımlanmıştır.

Süvari Mızrağı. Senden en fazla 2 metre uzakta olan bir hedefe saldırmak için süvari mızrağı kullandığında dezavantajın vardır. Ayrıca eğer bir bineğin üzerinde değilsen, mızrakla savaşmak için iki elini de kullanman gerekir.

Ağ. Bir ağ tarafından hapsedilen Büyük veya daha küçük boyuttaki yaratıkların durumu, serbest olana değin kısıtlanmıştır. Bir ağ şekilsiz, Kocaman veya daha büyük boyuttaki yaratıklar üzerinde etkisizdir. Bir yaratık kendini veya ulaşabileceği başka bir yaratığı, içinde hapsolduğu ağdan kurtarmak için eylemini kullanıp GS 10 Güç kontrolü yapabilir. Böylece ağa 5 kesici zarar puanı verip (ZS 10) onu kullanılamaz hale getirir ve ağın içindeki yaratığı, ona zarar vermeden kurtarır.

Bir ağ ile saldırmak için eylemini, bonus eylemini veya tepkini kullandığında, normal koşullar altında yapabileceğin saldırı sayısından farklı olarak sadece tek bir saldırı yaparsın.

Maceracılık Donanımı

Bu bölüm özel kuralları olan veya daha fazla açıklama gerektiren nesneleri tanımlamaktadır.

Asit. Bir eylem olarak bu küçük şişenin içindekileri senin en fazla 2 metre uzağında bulunan bir yaratığın üzerine serpebilir veya şişeyi en fazla 8 metre uzağa atabilirsin ki bu halde şişe kırılır. Her iki durumda da hedef yaratık veya nesne için bir mesafeli saldırı kontrolü yap ve asit şişesini uydurma bir silah olarak değerlendir. İsabet durumunda hedef 2z6 asit zararı alır.

Simyacının Ateşi. Bu yapışkan ve bulaşkan sıvı, hava ile temas etmesi halinde yanmaya başlar. Bir eylem olarak bu sıvıyı içinde barındıran şişeyi 8 metre mesafeye kadar atabilirsin ki bu



Silahlar

Adı	Fiyatı	Zararı	Ağırlığı	Nitelikleri
Basit Yakın Dövüş Silahları				
Tokmak	1 gp	1z4 sersemletici	1 kg.	Hafif
Hançer	2 ap	1z4 delici	1/2 kg.	Ustalık, hafif, fırlatılır (mesafe 8/24)
Büyük tokmak	2 gp	1z8 sersemletici	5 kg.	Çift-Elli
El baltası	5 ap	1z6 kesici	1 kg.	Hafif, fırlatılır (mesafe 8/24)
Fırlatılan mızrak	5 gp	1z6 delici	1 kg.	Fırlatılır (mesafe 12/48)
Hafif balyoz	2 ap	1z4 sersemletici	1 kg.	Hafif, fırlatılır (mesafe 8/24)
Bozdoğan	5 ap	1z6 sersemletici	2 kg.	—
Tahta sopa	2 gp	1z6 sersemletici	2 kg.	Çok Yönlü (1z8)
Orak	1 ap	1z4 kesici	1 kg.	Hafif
Mızrak	1 ap	1z6 delici	2 kg.	Fırlatılır (mesafe 8/24), Çok Yönlü (1z8)
Basit Mesafeli Silahlar				
Arbalet, hafif	25 ap	1z8 delici	3 kg.	Mühimmat (mesafe 32/128), yüklemeli, çift-elli
El oku	5 bp	1z4 delici	100 g.	Ustalık, fırlatılır (mesafe 8/24)
Kısa yay	25 ap	1z6 delici	1 kg.	Mühimmat (mesafe 32/128), çift-elli
Sapan	1 gp	1z4 sersemletici	—	Mühimmat (12/48)
Savaşsal Yakın Dövüş Silahları				
Savaş baltası	10 ap	1z8 kesici	2 kg.	Çok Yönlü (1z10)
Zincirli bozdoğan	10 ap	1z8 sersemletici	1 kg.	—
Kılıçlı mızrak	20 ap	1z10 kesici	3 kg.	Ağır, erimli, çift-elli
Büyük balta	30 ap	1z12 kesici	4 kg.	Ağır, çift-elli
Büyük kılıç	50 ap	2z6 kesici	3 kg.	Ağır, çift-elli
Teber	20 ap	1z10 kesici	3 kg.	Ağır, erimli, çift-elli
Süvari mızrağı	10 ap	1z12 delici	3 kg.	Erimli, özel
Uzun kılıç	15 ap	1z8 kesici	2 kg.	Çok Yönlü (1z10)
Balyoz	10 ap	2z6 sersemletici	5 kg.	Ağır, çift-elli
Dikenli bozdoğan	15 ap	1z8 delici	2 kg.	—
Kargı	5 ap	1z10 delici	9 kg.	Ağır, erimli, çift-elli
Meç	25 ap	1z8 delici	1 kg.	Ustalık
Pala	25 ap	1z6 kesici	1 kg.	Ustalık, hafif
Kısa kılıç	10 ap	1z6 delici	1 kg.	Ustalık, hafif
Üç dişli mızrak	5 ap	1z6 delici	2 kg.	Fırlatılır (mesafe 8/24), Çok Yönlü (1z8)
Savaş kazması	5 ap	1z8 delici	1 kg.	—
Savaş balyozu	15 ap	1z8 sersemletici	1 kg.	Çok Yönlü (1z10)
Kırbaç	2 ap	1z4 kesici	1 kg.	Ustalık, erimli
Savaşsal Mesafeli Silahlar				
Tüftüf	10 ap	1 delici	1/2 kg.	Mühimmat (mesafe 10/40), yüklemeli
Arbalet, el	75 ap	1z6 delici	1 kg.	Mühimmat (mesafe 12/48), hafif, yüklemeli
Arbalet, ağır	50 ap	1z10 delici	9 kg.	Mühimmat (mesafe 40/160), ağır, yüklemeli, çift-elli
Uzun yay	50 ap	1z8 delici	1 kg.	Mühimmat (mesafe 60/240), ağır, çift-elli
Ağ	1 ap	—	1 kg.	Özel, fırlatılır (mesafe 2/6)



Maceracılık Donanımı

Eşya	Fiyatı	Ağırlığı
Sayı boncuğu (abaküs)	2 ap	1 kg.
Asit (küçük şişe)	25 ap	500 ml.
Simyacının ateşi (matara)	50 ap	1/2 kg.
Mühimmat		
Ok (20)	1 ap	1/2 kg.
Tüftüf iğnesi (50)	1 ap	1/2 kg.
Arbalet oku (20)	1 ap	750 gr.
Sapan taşı (20)	4 bp	750 gr.
Antitoksin (küçük şişe)	50 ap	—
Arkış odağı		
Kristal	10 ap	1/2 kg.
Küre	20 ap	1,5 kg.
Değnek	10 ap	1 kg.
Asa	5 ap	2 kg.
Sihirli değnek	10 ap	1/2 kg.
Sırt çantası	2 ap	2,5 kg.
Metal bilyeler (1.000'lik çanta)	1 ap	1 kg.
Varil	2 ap	35 kg.
Sepet	4 gp	1 kg.
Döşek	1 ap	3,5 kg.
Zil (Çan)	1 ap	—
Battaniye	5 gp	1,5 kg.
Palanga takımı	1 ap	2,5 kg.
Kitap	25 ap	2,5 kg.
Şişe, cam	2 ap	1 kg.
Kova	5 bp	1 kg.
Demir dikeni (20'lik çanta)	1 ap	1 kg.
Mum	1 bp	—
Kutu, arbalet oku	1 ap	1/2 kg.
Kutu, harita veya tomar	1 ap	1/2 kg.
Zincir (4 metre)	5 ap	5 kg.
Tebeşir (1 tane)	1 bp	—
Sandık	5 ap	12 kg.
Tırmanıcı malzemeleri	25 ap	6 kg.
Giysi, günlük	5 gp	1,5 kg.
Giysi, kostüm	5 ap	2 kg.
Giysi, kaliteli	15 ap	3 kg.
Giysi, gezgin	2 ap	2 kg.
Gereç kesesi	25 ap	1 kg.
Levye (Manivela, Kaldıraç)	2 ap	2,5 kg.
Meşhini odağı		
Ökseotu filizi	1 ap	—
Totem	1 ap	—
Tahta asa	5 ap	2 kg.
Sihirli değnek (porsuk ağacından)	10 ap	1/2 kg.
Olta takımı	1 ap	2 kg.
Matara veya termos	2 bp	1/2 kg.
Tutma (tırmanma) kancası	2 ap	2 kg.
Çekiç	1 ap	1,5 kg.
Balyoz	2 ap	5 kg.
İlkyardım malzemeleri	5 ap	1,5 kg.
Kutsal sembol		
Muska	5 ap	1/2 kg.
Amblem	5 ap	—
Kutsal eşya parçası	5 ap	1 kg.
Kutsal su (matara)	25 ap	1/2 kg.
Kum saati	25 ap	1/2 kg.
Av tuzağı	5 ap	12 kg.
Mürekkep (30 gr. hokka)	10 ap	—
Dolma kalem	2 bp	—
Sürahi veya testi	2 bp	2 kg.
Merdiven (4 metre)	1 gp	12 kg.
Lamba	5 gp	1/2 kg.
Fener, odaklı	10 ap	1 kg.
Fener, örtülü	5 ap	1 kg.
Kilit	10 ap	1/2 kg.
Büyüteç	100 ap	—
Kelepçe	2 ap	3 kg.
Sefer tası	2 gp	1/2 kg.
Ayna, çelik	5 ap	250 gr.
Yağ (matara)	1 gp	500 ml.
Kâğıt (bir sayfa)	2 gp	—
Parşömen (bir sayfa)	1 gp	—
Parfüm (küçük şişe)	5 ap	—
Kazma, madenci	2 ap	5 kg.
Dağcı çivisi	5 bp	125 gr.
Zehir, basit (küçük şişe)	100 ap	—
Direk (sırık, gönder) (4 metre)	5 bp	3,5 kg.
Çanak, demir	2 ap	5 kg.
Onma iksiri	50 ap	250 ml.
Kese	5 gp	1/2 kg.
Sadak	1 ap	1/2 kg.
Koçbaşı, taşınabilir	4 ap	15 kg.
Kumanya (1 günlük)	5 gp	1 kg.
Cübbe (kaftan)	1 ap	2 kg.
Halat, kenevir (20 metre)	1 ap	5 kg.
Halat, ipek (20 metre)	10 ap	2,5 kg.
Torba	1 bp	250 gr.
Terazi, tüccar	5 ap	1,5 kg.
Mühür balmumu	5 gp	—
Kürek	2 ap	2,5 kg.
İşaret (sinyal) düdüğü (canavar düdüğü)	5 bp	—
Mühür yüzüğü	5 ap	—
Sabun	2 bp	—
Büyükitabı	50 ap	1,5 kg.
Kazık, demir (10)	1 ap	2,5 kg.
Küçük dürbün	1.000 ap	1/2 kg.
Çadır, iki kişilik	2 ap	10 kg.
Kavlı çakmak kutusu	5 gp	1/2 kg.
Meşale	1 bp	1/2 kg.
Küçük şişe	1 ap	—
Su matarası	2 gp	2,5 lt. (dolu)
Bileği taşı	1 bp	1/2 kg.



halde şişe kırılır. Simyacının Ateşini uydurma bir silah olarak kabul ederek bir yaratık veya nesneye karşı mesafeli saldırı kontrolü yap. İsabet halinde hedef, sıra her kendisine geldiğinde, sırasının başında 1z4 ateş zararı alır. Bir yaratık bu süreci alevleri GS 10 Çeviklik kontrolü yapmak amacıyla eylemini kullanarak söndürebilir.

Antitoksin. Bu küçük şişenin içindeki sıvıyı içen bir yaratık zehre karşı yapılan kurtulma kontrollerinde 1 saat boyunca avantaja sahip olur. Hortlaklar ve yapılar bundan faydalanmaz.

Arkış Odağı. Arkış odağı özel bir nesnedir -bir küre, bir kristal, bir değnek, özel olarak yapılmış bir asa, sihirli değneğe benzer bir odun parçası veya buna benzer herhangi bir nesne-bu nesne gizemli büyülerin gücünü kanalize etmek için tasarlanmıştır. Bir büyücü, cadı veya sihirbaz, 10. Kısımda da anlatıldığı gibi bu nesneyi büyü yapma odağı olarak kullanabilir.

Metal Bilyeler. Bir eylem olarak bu minik topları, içinde bulundukları keseden çıkartarak 4 metrekarelik düz bir alanı kaplamak için saçabilirsin. Bu toplarla kaplı alandan geçmeye çalışan bir yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Aynı alandan yarım hızla geçen bir yaratığın bu kontrolü yapmasına gerek yoktur.

Palanga Takımı. Bir halatla birbirlerine bağlanmış makaralar takımı ve eşyalara takabileceğin bir kancadan oluşan palanga takımı, normalde kaldırabileceğinden dört kat daha fazla olan ağırlıkları yukarı çekmeni sağlar.

Kitap. Bir kitap, içinde şiir, tarihi bilgiler, belirli bir bilim alanına ait özel bilgiler, yercülerin yaptığı çeşitli mekanik aletlere ait çizimler, yazı veya resimlerle ifade edilebilen her şeyi barındırabilir. Büyülerden oluşan bir kitaba büyükitabı denilmektedir (sonraki sayfalarda anlatılacaktır).

Demir Dikeni. Bir eylem olarak 2 metrekarelik bir alanı kaplamak için bir çanta demir dikeni saçabilirsin. Bu alana giren herhangi bir yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Aksi halde yürümesi durur ve 1 delici zarar puanı alır. Bu yaratık en az 1 can puanı kazanana kadar yürüme hızı, toplam hızından 4 metre azalmıştır. Aynı alandan yarım hızla geçen bir yaratığın kurtulma kontrolü yapmasına gerek yoktur.

Mum. Bir mum 1 saat boyunca yarıçapı 2 metre olan bir alanı parlak ışıkla ve bu sınırın ötesindeki fazladan 2 metre yarıçapındaki bir alanı da alacakaranlıkla aydınlatabilir.

Kutu, Arbalet Okları. Bu tahta kutu, 20 arablet okunu içinde bulundurabilir.

Kutu, Harita veya Tomar. Bu silindirik deri kılıf on tane rulo yapılmış kâğıdı ya da beş tane rulo yapılmış parşömeni içinde bulundurabilir.

Zincir. Bir zincirin 10 can puanı vardır. Başarılı bir GS 20 Güç kontrolüyle parçalanabilir.

Tırmanıcı Malzemeleri. Bir tırmanıcı çantasının içinde özel çiviler, çizme uçları, eldivenler ve koşum takımı vardır. Bir eylem olarak tırmanıcı çantasını ve bu aletleri kullanarak kendini bir yere sabitleyebilirsin, böyle yaptığında kendini sabitlediğin yerden 10 metreden fazla düşemezsin ve kendini sabitlediğin yerden serbest bırakmadan 10 metreden fazla tırmanamazsın.

Gereç Kesesi. Bir gereç kesesi küçük, su geçirmez demirden kemer kesesidir ve içinde büyülerini yapmak için ihtiyaç duyduğun bileşenleri ve diğer özel nesneleri bulundurmaya yarayan bölümleri vardır. Belirli bir ücret karşılığı temin ettiğin büyü bileşenleri bunun dışındadır (ki bunlar büyünün tanımında belirtilmiştir).

Levye (Manivela, Kaldıraç). Bir levye kullanmak, levyenin kaldıraç gücünün uygulanabileceği yerlerde yapılan Güç kontrollerinde avantaj sağlar.

Meşhini Odağı. Bir meşhini odağı bir ökseotu veya çobanpüskülü filizi, porsuk ağacı veya başka bir tür özel ağaçtan yapılmış sihirli bir değnek veya asa, canlı bir ağaçtan bütün olarak elde edilmiş bir asa veya kutsal hayvanların tüylerini, postunu, kemiklerini ve dişlerini içeren bir totem nesnesi olabilir. Bir meşhini, 10. Kısımda da anlatıldığı üzere böyle bir nesneyi büyü odağı olarak kullanabilir.

Olta Takımı. Bu takımın içinde ağaçtan bir olta, ipekten bir ip, balsam ağacından olta mantarı, çelik kancalar, demir kurşunlar, kadifeden sahte balık yemleri ve bir el filesi vardır.

İlkyardım Malzemeleri. Deri bir kese olan bu çantada bandajlar, merhemler ve (kırık kemikleri sabitlemek için) destekler vardır. Bu çanta en fazla 10 defa kullanılabilir. Bir eylem olarak bu çantanın kullanma hakkından birini harcar ve 0 can puanı olan bir yaratığı, Bilgelik (Tıp) kontrolü yapmaksızın stabil hale getirebilirsin.

Kutsal Sembol. Bir kutsal sembol, bir ilahı veya panteonu temsil eder. Bir ilahı temsil eden sembol, üzerine resmedildiği bir muska olabilir. Aynı sembol bir amblem olarak dikkatlice bir kalkanın üzerine kazınmış veya işlenmiş olabilir veya kutsal bir eşyanın bir parçasını içinde bulunduran minik bir kutu da olabilir. Ek B çokluevrende bulunan ve yaygın olarak pek çok ilahla ilişkilendirilen sembollerin bir listesini verir. Bir ruhani veya kutsaman, 10. Kısımda da anlatıldığı üzere bir kutsal sembolü büyü yapma odağı olarak kullanabilir. Sembolü bu şekilde kullanmak için büyüyü yapan onu elinde tutmalı, görünür bir şekilde üzerinde bulundurmalı veya kalkanının üzerinde taşımalıdır.

Kutsal Su. Bir eylem olarak bu mataranın içindeki suyu senden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığın üzerine serpebilir veya en fazla 8 metre uzaklıkta birine atabilirsin ki bu halde şişe kırılır. Her iki durumda da hedef yaratık veya nesne için bir mesafeli saldırı kontrolü yap ve kutsal su şişesini uydurma bir silah olarak değerlendir. İsabet durumunda hedef 2z6 ışıltı zararı alır.

EKİPMAN ÇANTALARI

Sınıfından elde ettiğin başlangıç ekipmanlarının içinde, bir çanta içine konulan kullanışlı maceracılık aletleri de bulunur. Bu çantaların içindekiler burada listelenmiştir. Başlangıç ekipmanını satın alıyorsan, aşağıda gösterilen ücret karşılığı bir çanta satın alabilirsin ki bu, çantanın içindeki eşyaları ayrı ayrı almaktan daha ucuza gelir.

Hırsız Çantası (16 ap). Bunun içinde bir sırt çantası, 1.000 metal bilye, 4 metre ip, bir zil (çan), 5 mum, bir levye, bir çekiç, 10 çivi, bir örtülü fener, 2 şişe yağ, 5 günlük kumanya, bir kavlı çakmak kutusu ve bir su matarası bulunmaktadır. Ayrıca bu çantanın kenarında 20 metrelik kenevir bir halat da vardır.

Diplomat Çantası (39 ap). Bunun içinde bir sandık, haritalar ve tomarlar için 2 kutu, bir tane kaliteli giysi, bir şişe mürekkep, bir dolma kalem, bir lamba, 2 yağ şişesi, 5 kâğıt, bir şişe parfüm, mühür balmumu ve sabun bulunmaktadır.

Zindancı Çantası (12 ap). Bunun içinde bir sırt çantası, bir levye, bir çekiç, 10 çivi, 10 meşale, bir kavlı çakmak kutusu, 10 günlük kumanya bulunmaktadır. Ayrıca bu çantanın kenarında 20 metrelik bir kenevir halat da vardır.

Gösterici Çantası (40 ap). Bunun içinde bir sırt çantası, bir döşek, 2 kostüm, 5 mum, 5 günlük kumanya, bir su matarası ve kendini gizleme malzemeleri bulunmaktadır.

Kâşif Çantası (10 ap). Bunun içinde bir sırt çantası, bir döşek, bir sefer tası, bir kavlı çakmak kutusu, 10 meşale, 10 günlük kumanya ve bir su matarası bulunmaktadır. Ayrıca bu çantanın kenarında 20 metrelik kenevir bir halat da vardır.

Din Adamı Çantası (19 ap). Bunun içinde bir sırt çantası, bir battaniye, 10 mum, bir kavlı çakmak kutusu, bir sadaka kutusu, 2 kalıp tütsü, bir buhurluk, çeşitli cüppe ve dini giysiler, 2 günlük kumanya ve bir su matarası bulunmaktadır.

Bilim İnsanı Çantası (40 ap). Bunun içinde bir sırt çantası, bir bilim kitabı, bir şişe mürekkep, bir dolma kalem, 10 parşömen, küçük bir çanta kurutma kumu ve küçük bir bıçak bulunmaktadır.



Bir ruhani veya kutsaman özel bir ayin gerçekleştirerek kutsal su yaratabilir. Bu ayin 1 saat sürer, 25 ap değerinde gümüş tozu kullanır ve ayini yapan kişinin bir adet 1. seviye büyü haznesi kullanmasını gerektirir.

Av Tuzağı. Kurmak için eylemini kullanırsın. Tuzak kurulduğunda, ortasındaki baskı tabağına adım atıldığında aniden kapanan, testere dişli çelik halkalardan oluşan bir mekanizma halini alır. Tuzak, ağaç veya yere çakılmış kazık gibi hareketsiz bir nesneye ağır bir zincirle bağlıdır. Tuzağa adım atıp ortadaki baskı tabağına basan bir yaratık GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapar, başarısız olması halinde 1z4 delici zarar alır ve hareket edemez hale gelir. Bunun için yaratık tuzaktan kurtuluncaya değin yürüyüş mesafesi zincirin uzunluğu kadardır (ki zincir genellikle 1 metredir). Bir yaratık yakalandığı tuzaktan kurtulmak için eylemini GS 13 Güç kontrolü yapmak ve böylece kendini ya da yakalanmış ve ulaşabileceği bir mesafede olan başka bir yaratığı kurtarmak için kullanabilir. Her başarısız deneme, tuzaktaki yaratığa 1 delici zarar puanı verir.

Lamba. Bir lamba 6 metrelik yarıçapa sahip olan bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 12 metrelik yarıçapa sahip bir alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. Bir kere yakıldığında, 6 saat boyunca, bir matara (yarım litre) yağ harcayarak yanar.

Fener, Odaklı. Odaklanmış bir fener 24 metrelik konik bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 24 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. Yakıldığında 6 saat boyunca ve bir matara (yarım litre) yağ harcayarak yanar.

Fener, Örtülü. Örtülü bir fener 12 metrelik yarıçapa sahip bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 12 metrelik yarıçapa sahip bir alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. Yakıldığında, 6 saat boyunca, bir matara (yarım litre) yağ harcayarak yanar. Eylemini kullanarak örtüsünü indirebilirsin ki böylece ışık 2 metrelik yarıçapı olan bir alanı alacakaranlıkla aydınlatır.

Kilit. Kilidin anahtarı kilitle beraber verilir. Anahtarı olmadan, hırsızlık aletlerinde yetkin bir yaratık GS 15 Çeviklik kontrolüyle bu kilidi açabilir. ZE'n yüksek ücretler karşılığında daha iyi kilitlerin alınabilir olup olmadığına karar verebilir.

Büyüteç. Bu cam, küçük nesnelere daha yakından bakılmasını sağlar. Ayrıca ateş yakmak için çakmaktaşı ve çelik yerine de kullanılabilir. Bir büyüteç ile ateş yakmak odaklandırılabilecek güneş ışığı kadar parlak bir ışığa, tutuşabilecek kava (odun, tahta, dal vs.) ve yaklaşık 5 dakikaya ihtiyaç duymaktadır. Bir büyüteç, küçük veya son derece detaylı (veya işçilikli) nesnelere paha biçmek veya onları incelemek için gerçekleştirilen herhangi bir yetenek kontrolünde avantaj sağlar.

Kelepçe. Bu metal bağlar Küçük veya Orta boyuttaki bir yaratığı zapt edebilir. Bundan kurtulmak için GS 20 Çeviklik kontrolünde başarılı olmak gerekir. Onları kırmak da GS 20 Güç kontrolünde başarılı olmayı gerektirir. Her bir kelepçe, anahtarıyla beraber gelir. Anahtarı olmadan, hırsızlık aletlerinde yetkin olan bir yaratık GS 15 Çeviklik kontrolüyle bu kelepçenin kilidini açabilir. Kelepçeler 15 can puanına sahiptir.

Sefer Tası. Bu teneke kutu, içinde bir bardak ve basit sofra takımı barındırır. Birbirine kelepçelenen iki ayrı parçadan oluşan bu kutunun bir parçası pişirme tenceresi olarak kullanılabilirken diğer parçası da tabak veya sığ bir kâse olarak kullanılabilir.

Yağ. Yağ genellikle yarım litre hacmi olan kil bir matara içinde gelir. Bir eylem olarak bu mataranın içindeki yağı senden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığın üzerine serpebilir veya en fazla 8 metre uzaklıkta birine atabilirsin ki bu halde şişe kırılır. Hedef yaratık veya nesne için bir mesafeli saldırı kontrolü yap ve yağı uydurma bir silah olarak değerlendir. İsabet durumunda hedef yağ ile kaplanır. Hedef, yağ kurumadan (kuruması 1 dakika sürmektedir) herhangi bir ateş zararı alırsa yanan yağ yüzünden fazladan 5 puan ateş zararı da alır. Ayrıca bu yağı düz olan 2 metrekarelik bir alanı yağla kaplamak için de kullanabilirsin. Ateş aldığı takdirde yağ, 2 tur boyunca yanar ve bu alana giren veya sırasını bu alanda sonlandıran tüm yaratıklar 5 puan ateş zararı alır. Bir yaratık bu zararı sıra başına sadece bir kez alır.





Zehir, Basit. Bu küçük şişe içindeki zehri bir kesici veya delici silahı veya en fazla 3 mühimmatı kaplamak için kullanabilirsin. Zehri bu şekilde uygulamak bir eylem alır. Zehirli silahla veya mühimmatla zarar alan yaratık başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 1z4 zehir zararı alır. Zehir uygulandığında, kurumadan önce 1 dakika boyunca etkisini korur.

Onma İksiri. Bu küçük şişedeki sihirli, kırmızı sıvıyı içen bir karakter 2z4+2 can puanı kazanır. Sıvıyı içmek veya başka birine içirmek bir eylem gerektirir.

Kese. Kumaştan veya deriden yapılmış bu kesenin içine, başka şeylere ek olarak 20 sapan mermisi veya 50 tüftüf iğnesi konulabilir. Büyü bileşenlerini saklamak için bölümlere ayrılmış bir keseye gereç kesesi denir (az önce yukarıda açıklanmıştı).

Sadak. Bir sadak en fazla 20 ok taşıyabilir.

Koçbaşı, Taşınabilir. Kapıları kırmak için taşınabilir bir koçbaşı kullanabilirsin. Bunu yaparken Güç kontrollerine fazladan +4 bonus kazanırsın. Başka bir karakter bu koçbaşını kullanmada sana yardım edebilir. Bu halde yaptığın kontrolde avantajın olur.

Kumanyalar. Kumanyalar pastırma, kurutulmuş meyve, peksimet ve çerez de dâhil olmak üzere uzun mesafe yolculuklarında kullanılmaya uygun kurutulmuş yiyeceklerden oluşur.

Halat. İster kenevir ister ipekten yapılmış olsun bir halatın 2 can puanı vardır ve başarılı bir GS 17 Güç kontrolüyle kopartılabilir.

Terazi, Tüccar. Bir tüccar terazisinin içinde iki kefeden oluşan küçük bir terazi, çeşitli kap kaçak ve toplam 1 kilogram ağırlığında karşı ağırlıklar bulunur. Bununla işlenmemiş (ham) değerli metaller veya ticari mallar gibi küçük nesnelerin kesin ağırlığını ölçebilirsin.

Büyükitabı. Sihirbazlar için vazgeçilmez olan bir büyükitabı, büyüleri kaydetmek için 100 boş parşömen sayfası bulunan deri kaplı bir kitaptır.

Küçük Dürbün. Bu dürbün aracılığıyla bakılan nesneler olduklarının iki katı büyük görünür.

Çadır. Basit ve taşınabilir ketenden bir sığınak. Bir çadırda iki kişi uyuyabilir.

Kavlı Çakmak Kutusu. İçinde çakmaktaşı, ateş çeliği ve kav (genellikle hafif yağa batırılmış kuru giysi) olan bu küçük kutu ateş yakmak için kullanılır. Bir meşaleyi –veya yeterli miktarda ve tutuşturulabilir halde yakıta sahip olan herhangi bir şeyi– yakmak bir eylem alır. Başka bir ateşi yakmak 1 dakika alır.

Meşale. Bir meşale 1 saat boyunca yanar, yarıçapı 8 metre olan bir alanı parlak ışıkla ve bu sınırın ötesindeki fazladan 8 metre yarıçapındaki bir alanı da alacakaranlıkla aydınlatabilir. Yanan bir meşaleyle yakın dövüş saldırısı yaparsan ve bu saldırı isabet ederse, hedef 1 puan ateş zararı alır.

Eşya Hacimleri

Eşya	Kapasite
Sırt çantası*	50 cm^3/ 15 kilogramlık donanım
Varil	150 literelik sıvı, 1 m^3 katı
Sepet	60 cm^3/ 30 kilogramlık donanım
Şişe	1,5 litre sıvı
Kova	10 litre sıvı, 15 cm^3 katı
Sandık	4 m^3/ 150 kilogramlık donanım
Matara (veya maşrapa)	Yarım litre sıvı
Çömlek (veya sürahi)	4 litre sıvı
Demlik, demir	4 litre sıvı
Kese	45 cm^3/ 3 kilogramlık donanım
Torba	50 cm^3/ 15 kilogramlık donanım
Küçük şişe	100 gram sıvı
Su matarası	2 litre sıvı

*Sırt çantanın dışına döşek veya halat gibi nesneler de bağlayabilirsin.

Aletler

Bir alet bir nesneyi onarmak, sahte bir belge yapmak veya kilit açmak gibi onu kullanmadan yapamayacağın bir işi yapmanı sağlar. Irkın, sınıfın, arka planın veya özelliklerin sana belirli aletleri kullanmada yetkinlik kazandırır. Bir alette yetkin olmak, o aleti kullanırken yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene izin verir. Aletlerin kullanımı tek bir yeteneğe bağlı değildir. Çünkü bir alette yetkin olmak onun kullanımına dair daha geniş bilgi birikimine sahip olmayı temsil eder. Örneğin, ZE marangoz aletlerini kullanarak ince bir detayı oyman için Çeviklik kontrolü yapmanı veya özellikle sert bir ağaçtan bir şey yapmak için de Güç kontrolü yapmanı isteyebilir.

Aletler

Eşya	Fiyatı	Ağırlığı
Esnaf aletleri		
Simyacı malzemeleri	50 ap	4 kg.
Biracı malzemeleri	20 ap	5 kg.
Yazman malzemeleri	10 ap	2 kg.
Marangoz malzemeleri	8 ap	3 kg.
Haritacı malzemeleri	15 ap	3 kg.
Ayakkabıcı malzemeleri	5 ap	3 kg.
Aşçı malzemeleri	1 ap	4 kg.
Camcı aletleri	30 ap	2 kg.
Kuyumcu aletleri	25 ap	1 kg.
Derici aletleri	5 ap	3 kg.
Taşçı aletleri	10 ap	4 kg.
Ressam malzemeleri	10 ap	3 kg.
Çömlekçi aletleri	10 ap	2 kg.
Demirci aletleri	20 ap	4 kg.
Tamirci aletleri	50 ap	5 kg.
Dokumacı aletleri	1 ap	3 kg.
Oymacılık aletleri	1 ap	2 kg.
Kendini gizleme seti	25 ap	1 kg.
Sahtecilik seti	15 ap	2 kg.
Oyun seti		
Zar seti	1 gp	—
Ejdersatrancı seti	1 ap	250 gr.
Oyun kâğıdı seti	5 gp	—
Üç Ejder Poker seti	1 ap	—
Bitkisel ilaçlar seti	5 ap	1 kg.
Müzik aletleri (çalgılar)		
Gayda	30 ap	3 kg.
Davul	6 ap	2 kg.
Santur	25 ap	5 kg.
Flüt	2 ap	1/2 kg.
Kopuz	35 ap	1 kg.
Lir	30 ap	1 kg.
Boynuz	3 ap	1 kg.
Pan flüt	12 ap	1 kg.
Zurna	2 ap	1/2 kg.
Viyola	30 ap	1/2 kg.
Rotacı aletleri	25 ap	1 kg.
Zehirci malzemeleri	50 ap	1 kg.
Hırsızlık aletleri	25 ap	1/2 kg.
Taşıtlar (kara veya deniz)	*	*

* "Binekler ve Taşıtlar" Kısmına bak.

Esnaf Aletleri. Bu özel aletlerin içinde herhangi bir sanatla veya zanaatla uğraşmak için gerekli olan araçlar bulunur. Tablo en sık kullanılan aletlerin bir listesini göstermektedir. Gösterilen her bir alet tek bir işçilikle ilgilidir. Esnaf aletlerinde yetkin olmak yaptığın işte kullandığın aletlerle ilgili yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene izin verir. Esnaf aletlerinin her bir türü ayrı bir yetkinlik gerektirir.

Kendini Gizleme Malzemeleri. Kozmetiklerden, saç boyasından ve küçük malzemelerden oluşan bu torba fiziksel görünüşünü değiştiren sahtelikler yaratmana imkân tanır. Bu sette yetkin olmak görünümünü değiştirmek için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene izin verir.

Sahtecilik Malzemeleri. Bu küçük kutunun içinde ikna edici sahtekârlıklar ve sahte belgeler üretmek için ihtiyaç duyabileceğin çeşitli kâğıtlar ve parşömenler, kalemler ve mürekkepler, mühürler ve mühür balmumları, altın ve gümüş yapraklar ve diğer başka gerekli malzemeler vardır. Bu sette yetkin olmak bir belgede fiziksel sahtekârlık yaratmak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene izin verir.

Oyun Seti. Bu setin içinde çeşitli oyun malzemeleri vardır. Bunlara zarlar ve oyun kartları (Üç Ejderha Poker oyunu gibi oyunlarda kullanmak için) da dâhildir. Yaygın olan birkaç örnek Aletler tablosunda görülmektedir ama başka tür oyun setleri de vardır. Eğer bir oyun setinde yetkinsen bu durum o setle oynadığın oyunlarda yaptığın yetenek kontrollerine yetkinlik bonusunu eklemene izin verir. Her bir oyun seti ayrı bir yetkinlik gerektirmektedir.

Bitkisel İlaçlar Seti. Bu set ilaçlar ve iksirler yaratmak amacıyla aktarlar tarafından kullanılan makas, havan ve havan tokmağı, küçük keseler ve şişeler gibi çeşitli aletler içermektedir. Bu sette yetkin olmak bitkileri tanımlamak veya onları kullanmak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene izin verir. Ayrıca antitoksin ve onma iksiri yapmak bu sette yetkin olmayı gerekli kılmaktadır.

Müzik Aletleri. Çalgıların en yaygınlarının bazıları örnek olarak tabloda gösterilmiştir. Bir müzik aletinde yetkinliğin varsa o aleti kullanarak müzik çalmak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu ekleyebilirsin. 10. Kısımda da anlatıldığı gibi bir ozan, büyü yapma odağı olarak bir müzik aletini kullanabilir. Her bir çalgı ayrı bir yetkinlik gerektirmektedir.

Rotacı Aletleri. Bu alet takımı denizde yol bulmak için kullanılır. Rotacı aletlerinde yetkinlik bir gemiye güzergâh belirlemeni ve bu amaçla oluşturulmuş çeşitli tabloları ve belgeleri okumanı sağlar. Buna ek olarak bu aletler denizde kaybolmamak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemene olanak tanır.

Zehirci Malzemeleri. Bu setin içinde zehir yapmak için küçük şişeler, kimyasallar ve gerekli olan başka nesneler bulunur. Bu sette yetkinlik zehir yapmak veya zehir kullanmak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemeni sağlar.

Hırsızlık Aletleri. Bu alet setinin içinde küçük bir eğe, bir dizi maymuncuk, metal bir sapın ucuna yerleştirilmiş ufak bir ayna, bir takım dar bıçak ile makas ve bir çift pense vardır. Bu aletlerde yetkinlik tuzakları etkisiz hale getirmek veya kilitleri açmak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu eklemeni sağlar.



Taşıtlar ve Binekler

İyi bir binek yaban araziden hızlıca geçip gitmende sana yardımcı olabilir ama onların asıl amacı aksi halde seni yavaşlatacak olan donanımı taşımaktır. Binekler ve Diğer Hayvanlar tablosu her bir hayvanın hızını ve temel taşıma kapasitesini göstermektedir.

At arabası, yük arabası, savaş arabası, kızak veya yolcuların taşındığı arabalardan herhangi birini çeken bir hayvan, çektiği aracın da ağırlığı dâhil olmak üzere temel taşıma kapasitesinin beş katı kadar ağırlığı çekebilir. Eğer birden fazla hayvan aynı arabayı çekiyorsa taşıma kapasitelerini birleştirebilirler.

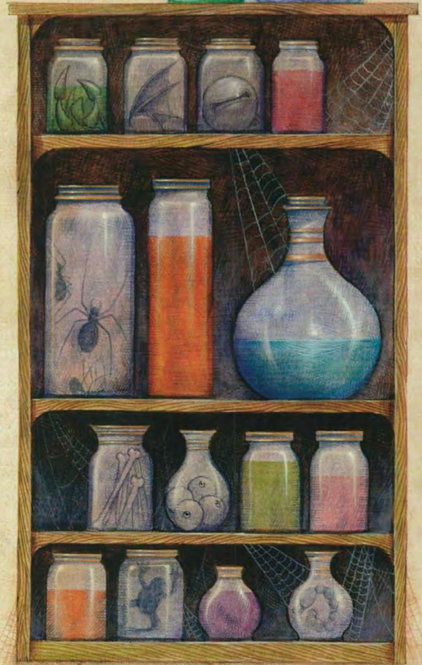
Burada gösterilenlerden başka binekler Z&E dünyalarında mevcuttur ama nadir bulunurlar ve genellikle satın alınmaya uygun değillerdir. Bunların içinde uçan binekler (kanatlıat, karlan, kartat ve benzer hayvanlar) ve hatta sucul binekler (örneğin devasa denizatları) vardır. Bu türden bir binek elde etmek genellikle onun bir yumurtasını ele geçirmek ve yaratığı kendin büyütmek veya güçlü bir varlıkla veya bizzat bineğin kendisiyle anlaşarak olur.

Hayvan Zırhı. Hayvan zırhları bir hayvanın başını, boynunu, göğsünü ve gövdesini korumak için tasarlanan zırhlardır. Bu kısmın Zırh tablosunda gösterilen herhangi bir zırh türü bu amaçla satın alınabilir. Fiyatı, insanımsılar için tasarlanan uygun zırhlara denk gelen ücretin dört katıdır ve iki katı ağırlıktadır.

Eyer. Askeri bir eyer biniciye destek olur. Savaşta hareket halindeki bir bineğin üzerinde oturmana yardım eder. Binek üzerine kalmak için yaptığın herhangi bir yetenek kontrolünde sana avantaj verir. Herhangi bir sucul veya havacıl bineğe binmek için olağandışı bir eyere ihtiyaç vardır.

Taşıt Yetkinliği. Belirli bir taşıt türünde (kara veya su) yetkinliğin varsa zor şartlar altında o taşıtı idare etmek için yapman gereken herhangi bir yetenek kontrolüne yetkinlik bonusunu ekleyebilirsin.

Kürekli Taşıtlar. Mavnalar ve kayıklar, göllerde ve ve ırmaklarda kullanılır. Eğer akım ile beraber (aşağı yönde)







gidiliyorsa, akarsuyun hızını (genellikle saatte 5 km) taşıtın hızına ekle. Bu taşıtlar ciddi hıza sahip akarsularda akıntı yukarı çekilemezler ama kıyıda ilerleyen çeki (koşum) hayvanları tarafından akıntının tersi yönde çekilebilirler. Eğer maceracıların onu taşıması gerekirse bilinmelidir ki bir kayık 50 kilogram ağırlığındadır.

Binekler ve Diğer Hayvanlar

Hayvan	Fiyatı	Hızı	Taşıma Kapasitesi
Deve	50 ap	20 m.	240 kg.
Eşek veya katır	8 ap	16 m.	210 kg.
Fil	200 ap	16 m.	660 kg.
At, çekim (koşum)	50 ap	16 m.	270 kg.
At, binek	75 ap	24 m.	240 kg.
Çoban köpeği (mastif)	25 ap	16 m.	100 kg.
Midilli	30 ap	16 m.	110 kg.
Savaş atı	400 ap	24 m.	270 kg.

Eyerler, Koşumlar ve Çekmeli Araçlar

Araç, eyer vs.	Fiyatı	Ağırlığı
At zırhı	x4	x2
Gem ve dizgin	2 ap	1/2 kg.
At arabası	100 ap	300 kg.
Yük arabası	15 ap	100 kg.
Savaş arabası	250 ap	50 kg.
Yem (günlük)	5 bp	5 kg.
Eyer		
Olağandışı (egzotik)	60 ap	20 kg.
Askeri	20 ap	15 kg.
Taşıma	5 ap	8 kg.
Binek	10 ap	20 kg.
Heybe	4 ap	4 kg.
Kızak	20 ap	150 kg.
Ahır ücreti (günlük)	5 gp	—
Yolcu arabası	35 ap	200 kg.

Deniz (Su) Taşıtları

Taşıt	Fiyatı	Hızı
Kadırga	30.000 ap	8 km/s
Mavna	3.000 ap	2 km/s
Uzun gemi	10.000 ap	6 km/s
Kayık	50 ap	3 km/s
Yelkenli gemi	10.000 ap	4 km/s
Savaş gemisi	25.000 ap	5 km/s

Ticari Mallar

Varlığın (zenginliğin) büyük kısmı altın sikkelerde yatmaz. Ne kadar varsıl olduğun sahip olduğun hayvanlarla, tahılla, toprakla, vergi toplama hakkınla veya yer altı, yer üstü zenginlikleri işleme hakkınla (maden veya orman gibi) ölçülür.

Loncalar, soylular ve hanedanlar ticareti düzenler. Yetkili şirketlere belirli güzergahlar boyunca ticaret yapma, çeşitli limanlara ticaret gemileri gönderme veya belirli emtiaları alma veya satma hakkı verilmiştir. Loncalar kontrol ettikleri mallar veya hizmetler için ücretler koyar ve bu malları ve hizmetleri kimin teklif edip edemeyeceğini belirler. Tüccarlar genellikle para kullanmadan ticari malları takas eder. Ticari Mallar tablosu sıklıkla takas yapılan emtianın listesini göstermektedir.

Ticari Mallar

Fiyatı	Emtia
2 bp	1 kg. buğday
4 bp	1 kg. un veya bir tavuk
10 gp	1 kg. tuz
1 gp	1 kg. demir veya 1 m^2 keten
1 ap	1 kg. bakır veya 1 m^2 pamuklu kumaş
2 ap	1 kg. zencefil veya bir keçi
4 ap	1 kg. tarçın veya karabiber veya bir koyun
6 ap	1 kg. karanfil veya bir domuz
10 ap	1 kg. gümüş veya 1 m^2 bez
10 ap	1 m^2 ipek veya bir inek
30 ap	1 kg. safran veya bir öküz
100 ap	1 kg. altın
1.000 ap	1 kg. platin

Harcamalar

Dünyanın derinliklerine dalmadığında, kayıp hazineler için harabeleri araştırmadığında veya dünyayı kaplayan karanlığa karşı verilen savaşta bulunmadığında, maceracılar çok daha sıradan, günlük gerçeklikle yüz yüzedir. Fantastik bir dünyada bile insanların barınak, yiyecek ve giyim gibi temel ihtiyaçları vardır. Bu şeyler para gerektirse de bazı yaşam tarzları diğerlerinden daha maliyetlidir.

Yaşam Tarzı Giderleri

Yaşam tarzı giderleri bir fantezi dünyasında yaşamanın bedelini karşılaman için sana basit bir yöntem sağlar. Konaklamanı, yiyecek ve içeceğini ve diğer tüm ihtiyaçlarını karşılar. Dahası, bu giderler sahip olduğun şeylerin bakımını da içerir ki böylece bir sonraki macera seni çağırdığında hazır olasın.

Her hafta veya ayın başında (hangisi olacağı sana bağlıdır) Giderler tablosundan bir yaşam tarzı seç ve o yaşam tarzını sürdürmek için gerekli olan bedeli öde. Burada listelenen giderler günlük olarak gösterilmiştir. Böylece seçtiğin yaşam tarzının otuz günlük bir sürede ne kadara mal olacağını öğrenmek istersen listede gösterilen bedeli 30 ile çarparsın. Yaşam tarzın, elinde hazır olan ve kullanabileceğin sermayenin miktarına veya karakterinin kariyeri boyunca aynı yaşam tarzını sürdürme veya sürdürmeme durumuna göre dönem dönem değişkenlik gösterebilir.

Yaşam tarzı seçimlerinin sonuçları vardır. Varsıl bir yaşam tarzı sürdürmek zengin ve güçlü kimselerle bağlantı kurmana yardımcı olabilir. Ama aynı zamanda hırsızların hedefi haline gelme ihtimalini de arttırır. Aynı şekilde basit ve tutumlu bir yaşam tarzı da suçlulardan kaçınmanı sağlar ama güçlü bağlantılar yapma ihtimalin de bir o kadar azalır.

Yaşam Tarzı Giderleri

Yaşam Tarzı	Günlük Gider
Sefil	—
Bakımsız	1 gp
Yoksul	2 gp
Alçakgönüllü	1 ap
Rahat	2 ap
Varsıl	4 ap
Aristokrat	en az 10 ap



Sefil. İnsanlık dışı koşullarda yaşarsın. Ev diyecek bir yerin olmadığı için nereyi bulursan orada kalırsın. Gizlice ahırlara girersin, eski sandıklara sıkışırsın ve senden daha iyi durumda olan insanların insafına güvenirsin. Sefil bir yaşam tarzı bol miktarda tehlike sunar. Şiddet, hastalık ve açlık seni takip eder. Diğer sefil insanlar onların gözünde bir servet anlamına gelen zırhına, silahlarına ve maceracılık malzemelerine imrenerek bakar. Pek çok insanın gözünden kaçarsın.

Bakımsız. Tavanı sızdıran bir ahırda, şehrin hemen dışındaki toprak zeminli bir barakada veya şehrin en kötü mahallesindeki haşarat dolu bir pansiyonda yaşarsın. Yağmur, kar, fırtına gibi etmenlerden korunmaktasındır ama tehlikeli ve sıklıkla şiddetin görüldüğü, hastalık, açlık ve talihsizliğin bol olduğu bir ortamda yaşamaktasındır. Çoğu insanın gözünden kaçarsın ve yasaların kısmen korumasına sahipsindir. Bu yaşam tarzındaki çoğu insan korkunç bir aksilik yaşamıştır. Akıl hastası olabilirler, sürgünler olarak işaretlenmişlerdir veya bir hastalıktan mustariptirler.

Yoksul. Yoksul bir yaşam tarzı istikrarlı bir topluluğun erişebileceği rahatlıklar olmaksızın yaşanan bir hayat demektir. Basit yiyecek ve barınak, yıpranmış giysiler ve öngörülemez şartlar yeterli ama muhtemelen memnun etmeyen bir deneyim sunar. Kaldığın yer düşkünler evindeki bir oda veya bir hanın üst katındaki ortak oda olabilir. Kısmen yasaların koruması altındasındır ama yine de şiddet, suç ve hastalıkla uğraşman gerekir. Bu yaşam tarzındaki insanlar acemi işçiler, seyyar satıcılar, işportacılar, hırsızlar, paralı askerler ve diğer saygı görmeyen tiplerdir.

Alçakgönüllü. Alçakgönüllü bir yaşam tarzı seni kenar mahallelerden uzak tutar ve ekipmanlarının bakımını yapabilmeni sağlar. Şehrin eski bir tarafında yaşarsın, bir pansiyon, han veya tapınakta kendine bir oda kiralamışsındır. Açlık veya susuzluk çekmezsin ve yaşadığın yerler temizdir ama basittir. Sıradan insanlar arasında bu yaşam tarzını benimseyenler aileleriyle beraber yaşayan askerler, işçiler, öğrenciler, din adamları, kendi kendine sihirbazlık öğrenenler ve bunların benzerleridir.



Rahat. Rahat bir yaşam tarzı seçmek daha iyi giysiler satın alabileceğin ve ekipmanlarının bakımını kolayca yapabileceğin anlamına gelmektedir. Orta seviyedeki bir mahallede bulunan küçük bir evde yaşarsın veya güzel bir handaki özel bir odada kalırsın. Tüccarlarla, becerikli esnaflarla ve ordudaki subaylarla bağlantıların vardır.

Varsıl. Varsıl bir yaşam tarzı, lüks bir hayat yaşamak anlamına gelmektedir. Ama bu her zaman soyluluk veya kraliyet hanedanının getirdiği sosyal statüye sahip olduğun anlamına gelmez. Son derece başarılı olan bir tüccarın, kraliyet hanedanının gözbebeği bir hizmetçinin veya küçük bir işletme sahibinin yaşadığı hayatla kıyaslanabilecek bir yaşamın vardır. Genellikle şehrin iyi tarafında bulunan ferah bir ev veya güzel bir handaki birkaç odadan oluşan büyükçe bir oda (süit) gibi saygıdeğer bir yerde yaşarsın. Küçük bir hizmetçiler grubun olması oldukça muhtemeldir.

Aristokrat. Her şeyin bol olduğu ve rahatlığın her yerde olduğu bir yaşamın vardır. İçinde bulunduğun toplumun en güçlü kişilerinin oluşturduğu çevrelerde dolaşırsın. Şehrin en iyi yerinde mükemmel bir konağın, hatta belki en iyi handa odaların vardır. En iyi restoranlarda yemek yer, en becerikli ve modadan anlayan terzileri yanında tutarsın. Her ihtiyacını karşılayan hizmetçilerin vardır. Zengin ve güçlülerin özel toplantılarına davet edilir, akşamlarını siyasetçilerle, lonca yöneticileriyle, yüksek din adamlarıyla ve soylularla geçirirsin. Aynı zamanda en üst düzey düzenbazlık ve ihanetle de uğraşmak zorundasındır. Ne kadar varsıl olursan siyasi entrikaların içine çekilen bir piyon veya bizzat entrikacı olma ihtimalin de o kadar artar.

Yemek, İçecek Ve Barınak

Yemek, İçecek ve Barınak tablosu çeşitli yemek ve tek bir gecelik konaklama için ödenen ücretleri göstermektedir. Bu giderler toplam yaşam tarzı giderlerine dâhildir.

Yemek, İçecek Ve Barınak

Besin maddesi	Fiyatı
Bira	
Sürahi	2 gp
Kupa	4 bp
Ziyafet (kişi başı)	10 ap
Ekmek, somun	2 bp
Peynir, kalıp	1 gp
Handa kalma (günlük)	
Bakımsız	7 bp
Yoksul	1 gp
Alçakgönüllü	5 gp
Rahat	8 gp
Varsıl	2 ap
Aristokrat	4 ap
Yemek (günlük)	
Bakımsız	3 bp
Yoksul	6 bp
Alçakgönüllü	3 gp
Rahat	5 gp
Varsıl	8 gp
Aristokrat	2 ap
Et, büyük bir parça	3 gp
Şarap	
Sıradan (sürahi)	2 gp
Kaliteli (şişe)	10 ap

> **Kendine Yetmek**
> Bu kısımda anlatılan giderler ve yaşam tarzları, sahip olduğun zamanı maceralar ve ödeyebileceğin hizmetler karşılığında (yemek ve kalacak yere para ödemek, kılıcını bilemeleri ve zırhını onarmaları için gerekli kişilere para ödemek vs.) kendine zaman ayırabileceğin yerleşimler arasında geçirdiğini varsaymaktadır. Bununla beraber bazı karakterler zamanlarını medeniyetten uzakta geçirmeyi tercih edebilir. Bunlar avlanarak, toplayıcılık yaparak ve kendi malzemelerinin bakımını yaparak kendi kendilerini geçindirirler.
> Bu tür bir yaşam tarzını sürdürmek herhangi bir para ödemeni gerektirmez fakat zaman alıcıdır. Zamanını 8. Kısımda da anlatıldığı gibi maceralar ve bir uğraşı arasında geçirirsen yoksul bir yaşam tarzına denk bir hayat sürebilirsin. Hayatta Kalma becerisinde yetkin olmaksa rahat bir yaşam tarzına denk bir hayat sürdürebileceğin anlamına gelir.



Hizmetler

Maceracılar, kendilerine yardımcı olmaları veya çeşitli durumlarda kendi adlarına hareket etmeleri için oyuncu olmayan karakterlere (OOK) ödeme yapabilirler. Böyle, para karşılığı tutulan kimselerin çoğunun oldukça iyi, sıradan becerileri vardır; başkaları bir sanat veya zanaat ustasıdır ve çok az bir kısmı da maceracılık becerisinde uzmanlaşmıştır.

Para karşılığı hizmet veren kişilerin en yaygın ve temel seviyedekilerinden bazıları Hizmetler tablosunda gösterilmiştir. Bunlara ek olarak sık rastlananlar arasında herhangi bir kasaba veya şehirdeki, çok geniş bir yelpazede hizmet veren kişiler bulunmaktadır ve maceracılar özel bir görev veya iş için onlara ödeme yapabilir. Örneğin bir sihirbaz *Leomund'un Gizli Sandığı* büyüsü için bir marangozdan ayrıntılı bir sandık (ve onun küçük bir kopyasını) yapmasını isteyebilir. Bir savaşçı özel bir kılıç yapması için demirciye para verebilir. Bir ozan, yaklaşmakta olan ve dükün önünde gerçekleştireceği performans için bir terziden özel bir giysi dikmesini isteyebilir.

Para karşılığı çalışan diğerleri daha uzman veya tehlikeli hizmetler sunabilir. Paralı askerler bir kocobot ordusuyla savaşmak için para alır. Aynı şekilde kadim veya ezoterik bilgiler üzerine araştırma yapılması için bilge birine para verilebilir. Eğer yüksek seviyedeki bir maceracı kendine, içinde yaşayacağı bir tür kale bulursa burayı idare etmesine yardımcı olarak onlarca kişiyi tutabilir. Bunlar kale muhafızlarından veya vekilharçlardan, ahırları temiz tutacak hizmetçilere kadar çok çeşitli hizmetleri yerine getirecek kişilerdir. Bu kişiler yapılan uzun vadeli anlaşmanın bir parçası olarak hizmet ettikleri bu kalede yaşamaktan da genellikle memnun olurlar.

Hizmetler

Hizmet	Fiyatı
Kiralık araba	
Yerleşimler arasında	2 bp/km
Bir şehir içinde	1 bp
Kişilere yapılan ödemeler	
Becerikli	2 ap/gün
Acemi	2 gp/gün
Ulak	2 bp/km
Yol veya ayakbastı vergi	1 bp
Gemi yolculuğu	1 gp/km

Bir yetkinlik içeren hizmetleri yerine getirmek (silah, araç veya beceri dâhil) için para ödenen becerikli kişilere örnek olarak paralı askerler, esnaflar, yazmanlar vs. gösterilebilir. Gösterilen ücretler en az ödenecek miktardır. Bazı uzmanlar daha çok para isteyebilir. Sadece beden gücü gerektiren ve hizmetçilik, ahır temizliği gibi işleri yerine getireceklerde bir ustalık aranmaz ve bunlara işçiler, hamallar, hademeler, hizmetçiler ve benzeri kişiler dâhildir.

Büyü Yapma Hizmetleri

Büyü yapabilen insanlar para karşılığı iş yapan sıradan insanlarla aynı gruba dâhil değildir. Para veya iyilik karşılığı büyü yapmaya gönüllü birini bulmak imkânsız değildir ama bu son derece nadir olur ve olursa da belirli bir ücreti yoktur. Kural olarak, istenilen büyünün seviyesi arttıkça onu yapacak birini bulmak zorlaşır ve daha pahalı hale gelir.

Yaraları iyileştir ve *tanımla* gibi kısmen yaygın 1. veya 2. seviyeli büyüleri yapacak birini bulmak bir şehir veya kasabada oldukça kolaydır ve 10 ila 50 altın karşılığında yapılabilir (bu ücrete büyüyü yapmak için gerekli olan pahalı bileşen maddeleri dâhil değildir). Daha yüksek seviyeli bir büyüyü yapmaya niyetli ve becerikli olan birini bulmak bir üniversite veya meşhur bir tapınağa sahip olan başka bir büyük şehre yolculuk etmeyi gerektirebilir. Bir defa bulundu mu büyüyü yapacak olan kişi ödeme yerine maceracılardan kendisi için bir şey yapmasını isteyebilir: Sadece maceracıların yerine getirebileceği türden bir görev. Mesela yakınlarda bulunan tehlikeli bir yerdeki son derece nadir bir nesneyi bulup getirmek veya çok uzakta bulunan bir yerleşim yerine son derece önemli bir şeyi teslim etmek için canavarlarla dolu yaban araziden geçmek.

İncik Boncuklar

Karakterini yarattığında İncik Boncuklar tablosundan ufak bir süs eşyası elde etmek için bir kereliğine zar atışı yapabilirsin. Bu küçük eşyaların ufak bir gizemleri vardır. ZE de bu tabloyu kullanabilir: Bir zindan odasını veya bir yaratığın cebini doldurmasına yardımcı olabilir.



İncik Boncuklar

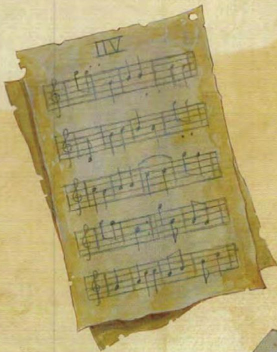
z100	İncik boncuk
01	Mumyalanmış bir obot eli
02	Ay ışığında zayıf bir ışıkla parlayan bir kristal parçası
03	Bilinmeyen bir yerde basılmış altın bir para
04	Bilmediğin bir dilde yazılmış bir günlük
05	Asla kararmayan pirinç bir yüzük
06	Camdan yapılmış eski bir satranç taşı
07	Bir çift aşık kemiğinden yapılma zar. Her birinde normalde altı sayısının olması gerektiği yerde kuru kafa sembolü var
08	O yakınındayken uyuduğunda sana kâbuslar gördüren korkunç bir yaratığı temsil eden ufak bir heykel
09	Dört mumyalanmış elf parmağının sallandığı ipten bir kolye
10	Senin bilmediğin bir diyardaki bir arazinin tapusu
11	Bilinmeyen bir maddeden yapılmış 30 gramlık bir blok
12	İğneler saplanmış küçük bir bez bebek
13	Bilinmeyen bir canavarın dişi
14	Kocaman bir pul. Belki de bir ejderhanındır
15	Parlak yeşil bir tüy
16	Üzerinde sana benzeyen birinin resmi olan eski bir kehanet kartı
17	Hareket eden dumanla dolu cam bir küre
18	Yarım kg. ağırlığında, parlak kırmızı kabuklu bir yumurta
19	Baloncuk çıkaran bir pipo
20	Turşu suyuna benzer bir suyun içinde yüzen garip bir et parçasını içinde barındıran bir kavanoz
21	Çocukluğundan hayal meyal hatırladığın bir şarkıyı çalan, yercü imalatı bir şarkı kutusu
22	Kendini beğenmiş bir buçukluğun tahta heykeli
23	Üzerine garip rünler kazınmış pirinç bir küre
24	Çok renkli taştan bir disk
25	Bir kuzgunun minik gümüş bir heykeli
26	Biri çürük olan kırk yedi insan dişini içinde barındıran bir çanta
27	Ne zaman dokunsan sıcak hissettiren bir obsidyen parçası
28	Sade bir deri kolyeye bağlı bir ejderhanın pençe kemiği
29	Eski bir çift çorap
30	Sayfalarına mürekkeple, tebeşirle, kurşunla (grafit) veya herhangi bir yazı yazma maddesiyle hiçbir şekilde hiçbir şey yazılamayan boş bir kitap
31	Beş köşeli yıldız şeklindeki gümüş bir rozet
32	Bir akrabana ait bir bıçak
33	Kesilmiş tırnaklarla dolu küçük, cam bir şişe
34	Islandığında bir ucunda bulunan iki minik metal çanaktan kıvılcım saçan dikdörtgen şekilli metal bir aygıt
35	İnsan eli boyutunda beyaz, pullu bir eldiven
36	Yüz minik cebi bulunan bir ceket
37	Küçük, ağırlıksız beyaz bir taş blok
38	Bir obotun minik bir karakalem portresi
39	Açıldığında parfüm kokusu yayan küçük, boş bir cam şişe
40	Senin dışında herkesin baktığında bir adet kömür olarak gördüğü değerli bir taş parçası
41	Eski bir sancak parçası
42	Kayıp bir askerin rütbe nişanı
43	Dili olmayan minik, gümüş bir çan
44	Yercü yapımı bir lambanın içinde bulunan mekanik bir kanarya
45	Dibinde birçok ayak varmış gibi görünecek şekilde oyulmuş minik bir sandık
46	Berrak bir cam şişenin içinde bulunan ölü bir erkenek
47	Hiçbir kapağı veya açıklı olmayan ama sallandığında suyla, kumla, örümceklerle veya kırık cam parçalarıyla (birini seç) doluymuş gibi ses çıkartan bir teneke kutu
48	İçinde kurmalı, kırmızı bir balığın yüzdüğü, suya dolu cam bir küre
49	Sapında M harfi kazılı gümüş bir kaşık
50	Altuni bir ağaçtan yapılmış bir düdük





z100	İncik boncuk
51	Elin büyüklüğünde ölü bir bokböceği
52	Birinin kafası olmayan iki oyuncak asker
53	İçinde farklı boyutlarda düğmeler olan küçük bir kutu
54	Yakılamayan bir mum
55	Kapısı olmayan küçük bir kafes
56	Eski bir anahtar
57	Çözülemeyen bir define haritası
58	Kırık bir kılıcın kabzası
59	Bir tavşanayağı
60	Camdan bir göz
61	Çok çirkin birine benzer şekilde oyulmuş değerli bir taş
62	Demir para büyüklüğünde gümüş bir kafatası
63	Sumermerinden (kaymaktaşı) bir maske
64	Çok kötü kokan yapışkan siyah tütsüden bir piramit
65	Giydiğinde sana güzel rüyalar gösteren bir yatak şapkası
66	Kemikten yapılmış tek bir demir dikeni
67	Camı olmayan, altından yapılmış tek bir gözlük çerçevesi
68	Her yüzü farklı renklere boyanmış 3 santimetrelik bir küp
69	Bir kapının kristal tokmağı
70	Pembe tozla dolu ufak bir paket
71	İki parşömene müzik notaları halinde yazılmış olan çok güzel bir şarkının parçası
72	Gerçek bir gözyaşından yapılmış gümüş bir gözyaşı şeklinde küpe
73	Üzerine insanların sefaletinin rahatsız edici detaylarla çizilmiş olduğu bir yumurta kabuğu
74	Açıldığında uyuyan bir kedi resmini ortaya çıkartan bir yelpaze
75	Bir takım kemik flütü
76	Gelenekler ve görgü kurallarını anlatan bir kitabın içine konulmuş dört yapraklı bir yonca
77	Üzerinde karmaşık mekanik bir aygıtın çizili olduğu bir parça parşömen
78	Şimdiye kadar bulduğuna hiçbir kılıca uymayan süslü ve gösterişli bir kabza

z100	İncik boncuk
79	Bir cinayetin yaşandığı bir toplantıya davet eden bir davetiye
80	Merkezinde bir fare kafası oyulmuş olan bronz, beş köşeli bir yıldız
81	Üzerinde çok güçlü bir başbüyübazın adının işli olduğu mavi bir mendil
82	Bir tapınak, kale ya da başka bir yapının kat planının yarısı
83	Açıldığında şık bir şapka halini alan, bir parça katlı kumaş
84	Son derece uzaktaki bir şehirdeki bir bankaya yatırılan paranın makbuzu
85	Yedi sayfası kopuk olan bir günlük
86	Üzerinde "Hayaller" yazılı bir ibare bulunan boş, gümüş bir enfiye kutusu
87	Bilinmeyen bir ilahın, demirden bir kutsal sembolü
88	Son bölümü kayıp olan, efsanevi bir kahramanın yükseliş ve düşüşünün anlatan bir kitap
89	Küçük bir şişe ejderha kanı
90	Elf tasarımı kadim bir ok
91	Asla eğilmeyen bir iğne
92	Cüce tasarımı gösterişli bir broş
93	Üzerinde şunların yazılı olduğu güzel bir etikete sahip boş bir şarap şişesi: Şarap Büyücüleri Bağı, Kızıl Ejderha Ezmesi, 331422-B
94	Yüzeyi sır kaplı, çok renkli bir mozaik fayans
95	Taşlaşmış bir fare
96	Bir ejderha kafatası ve çapraz şekilde yerleştirilmiş kemiklerle süslü siyah bir korsan bayrağı
97	Bakılmadığı zamanlarda hareket eden minik bir mekanik yengeç veya örümcek
98	Üzerinde "Karlan Yağı" yazan, içinde hayvan yağı bulunan cam bir kavanoz
99	İçinde, vücudunun hem başında hem de sonunda kafası olan canlı bir solucanın bulunduğu, tabanı seramik tahta bir kutu
100	İçinde bir kahramanın küllerinin bulunduğu metalden vazo şekilli kap










6. Kısım: Kişiselleştirme Seçenekleri

Yetenek puanlarının, ırkın, sınıfın ve arka planın birleşimi, karakterinin oyun içindeki kabiliyetini belirlerken, yarattığın kişisel özellikler de karakterini diğer tüm karakterlerden ayırır. Sınıfın ve ırkınla ilgili bölümlerde bile karakterinin neler yapabileceğini düzenleyebileceğin seçenekler vardır. Ama bu kısım bu özelleştirmeyi –tabii ZE'lerinin izniyle– bir adım daha ileri götürmek isteyen oyuncular içindir.

Bu kısım karakterini özelleştirmek için kullanabileceğin iki kural grubunu anlatmaktadır: Çoklusınıf ve uzlar. Çoklusınıflama, sınıfları bir araya getirmeni sağlar. Uzlar ise seviye atladıkça yetenek puanlarını arttırmak yerine kullanabileceğin özel seçeneklerdir. ZE'n bu seçeneklerin oynadığınız oyun içinde ne zaman kullanılmaya hazır hale geleceğine karar verir.

Çoklusınıflama

Çoklusınıflama birden fazla sınıfta seviye atlamana izin verir. Böyle yapmak standart sınıf seçeneklerinde bulunmayan bir karakter yaratmak için yetenekleri birleştirmeni ve karıştırmanı sağlar.

Bu kuralla ne zaman bir seviye atlasan, mevcut olan sınıf yerine yeni bir sınıfta seviye atlarsın. Karakterinin seviyesini belirlemek için tüm sınıflarındaki seviyelerin toplamı kullanılır. Örneğin üç seviye sihirbaz ve iki seviye savaşçıysan, senin karakterin 5. Seviye bir karakterdir.

Seviye atladıkça ana olarak asıl sınıfında kalmaya ve başka bir sınıftan sadece birkaç seviye atlamaya veya ardında bıraktığın sınıfa bir daha geri dönmemecesine başka bir sınıfta ilerlemeye karar verebilirsin. Hatta üçüncü veya dördüncü sınıflarda da ilerleyebilirsin. Aynı seviyedeki tek sınıflı bir karakterle kıyaslandığında çeşitlilik için odaklanmayı feda ediyorsun demektir.

Çoklusınıf Örneği

Gary, 4. Seviye bir savaşçıyı oynuyor. Karakteri, 5. Seviyeye atlamak için yeterli deneyim puanı topladığında Gary, karakterinin bir savaşçı olarak devam etmesi yerine çoklusınıf yapmayı seçiyor. Gary'nin savaşçısı Dave'in serserisiyle bolca zaman geçirdi, hatta yerel hırsızlar loncası için çeşitli görevler yaptı. Gary karakterinin çoklusınıflayarak serseri sınıfına katılmasına karar verdi ve böylece karakteri 4. Seviye savaşçı ve 1. Seviye serseri oldu (savaşçı 4/serseri 1 şeklinde yazılır).

Gary'nin karakteri 6. Seviyeye atlamak için yeteri kadar deneyim puanı biriktirdiğinde bu seviyeyi savaşçılığa mı (savaşçı 5/serseri 1), serseriliğe mi (savaşçı 4/serseri 2) ekleyeceğine mi yoksa elde ettiği gizemli bilgi kitabı nedeniyle sihirbazlığa mı (savaşçı 4/serseri 1/sihirbaz 1) bulaşacağına karar verecek.

Şartlar

Yeni bir sınıf için Çoklusınıflama Şartları tablosunda da gösterildiği üzere hem şimdiki sınıfın hem de yeni sınıfın için bazı şartları yerine getirmiş olman gerekir. Örneğin, meşhini olmak isteyen bir barbar karakterinin hem Güç hem de Bilgelik puanı 13 veya üzeri olmalıdır. Bir başlangıç karakterinin aldığı eğitim olmadan normalden yüksek yetenek puanlarına sahip olunması yeni sınıfında çabuk öğrendiğine, bu alana doğal bir yatkınlığın olduğuna işaret etmektedir.

Çoklusınıflama Şartları

Sınıf	Gereken En Az Yetenek Puanı
Barbar	Güç 13
Ozan	Karizma 13
Ruhani	Bilgelik 13
Meşhini	Bilgelik 13
Savaşçı	Güç 13 veya Çeviklik 13
Keşiş	Çeviklik 13 ve Bilgelik 13
Kutsaman	Güç 13 ve Karizma 13
Kolcu	Çeviklik 13 ve Bilgelik 13
Serseri	Çeviklik 13
Büyücü	Karizma 13
Cadı	Karizma 13
Sihirbaz	Zekâ 13

Deneyim Puanları

Bir seviye atlamak için harcaman gereken deneyim puanları her zaman 1. Kısımdaki Karakter İlerleme tablosunda da gösterildiği gibi karakterinin toplam seviyesiyle belirlenir, belirli bir sınıftaki seviyenle değil. Yani eğer sen ruhani 6/savaşçı 1 isen 2. Seviye savaşçı olmak veya 7. Seviye ruhani olmak için seni 8. Seviyeye atlatacak kadar DP biriktirmiş olman gerekmektedir.

Can Puanları ve Can Zarları

Yeni sınıfın için can puanı, sınıfların, "Sonraki Seviyelerde Can Puanı" satırlarında tanımlandığı gibidir. "1. Seviyede Can Puanı" karakterin sadece 1. Seviyesi içindir.

Can Zarların için sahip olduğun tüm sınıfların sana verdiği Can Zarlarını bir araya getirirsin. Eğer Can Zarların aynı tür zarsa ayrım yapmadan hepsini bir araya getirirsin. Örneğin, hem savaşçının hem de kutsamanın can zarı olarak z10'u var. Senin karakterin de kutsaman 5/savaşçı 5 ise toplamda on adet z10 Can Zarın olur. Eğer sınıfın sana farklı türden Can Zarı veriyorsa, onları ayrı ayrı takip etmek daha iyi olacaktır. Örneğin, karakterin kutsaman 5/ruhani 5 ise beş tane z10 ve beş tane de z8 Can Zarın var demektir.

Yetkinlik Bonusu

Yetkinlik bonusun 1. Kısımdaki Karakter İlerleme tablosunda da gösterildiği gibi karakterinin toplam seviyesiyle belirlenir, belirli bir sınıftaki seviyesiyle değil. Örneğin, eğer karakterin savaşçı 3/serseri 2 ise bu karakter 5. Sınıf bir karakterin yetkinlik bonusuna sahiptir ki o da +3'tür.



Yetkinlikler

When you gain a level in a class other than your first, you gain only some of that class's starting proficiencies, as shown in the Multiclassing Proficiencies table.

Çoklusınıflama Yetkinlikleri

Sınıf	Edinilen Yetkinlikler
Barbar	Kalkanlar, basit silahlar, savaşsal silahlar
Ozan	Hafif ağırlıktaki zırhlar, kendi seçeceğin bir beceri, kendi seçeceğin bir çalgı
Ruhani	Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar
Meşhini	Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar (meşhiniler metalden yapılmış zırhlar veya kalkanlar kullanmaz)
Savaşçı	Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar, basit silahlar, savaşsal silahlar
Keşiş	Basit silahlar, kısa kılıçlar
Kutsaman	Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar, basit silahlar, savaşsal silahlar
Kolcu	Hafif ağırlıktaki zırhlar, orta ağırlıktaki zırhlar, kalkanlar, basit silahlar, savaşsal silahlar, sınıfın beceri listesinden bir beceri
Serseri	Hafif ağırlıktaki zırhlar, sınıfın beceri listesinden bir beceri, hırsızlık aletleri
Büyücü	—
Cadı	Hafif zırhlar, basit silahlar
Sihirbaz	—

Sınıf Özellikleri

Bir sınıfta yeni bir seviyeye atladığında o seviye için olan özellikleri kazanırsın. Bununla beraber eğer çoklusınıflıyorsan o sınıfın başlangıç ekipmanını almazsın ve birkaç özelliğin fazladan/değişik nitelikleri vardır: İlahi Aktarım, Zırhsız Savunma ve Büyü Yapmak.

İlahi Aktarım

Zaten İlahi Aktarım özelliğin varsa ve aynı özelliği veren bir sınıfta seviye atladıysan o sınıfın verdiği İlahi Aktarım etkilerini de kullanma hakkın olur ama bu özelliği yeniden almak onu fazladan kullanma hakkı vermez. Fazladan kullanım hakkını ancak ve özellikle belirten bir seviyeye atlarsan alabilirsin. Örneğin, eğer karakterin ruhani 6/ kutsaman 4 ise molaların arasında İlahi Aktarım gücünü ancak iki defa kullanabilirsin. Çünkü onu birden fazla (iki defa) kullanmana izin veren bir ruhani seviyesindesindir. Bu durumda ne zaman İlahi Aktarım özelliğini kullansan nasıl bir etkide bulunacağını belirlemek için istediğin ve sahip olduğun iki sınıftan birini seçebilirsin. (Yani özelliğin sayısı değil etkisi değişir.)

Fazladan Saldırı

Eğer birden çok sınıf sana Fazladan Saldırı özelliği veriyorsa, onları toplamazsın. Aksi belirtilmediği müddetçe (savaşçı sınıfının Fazladan Saldırı özelliğinde olduğu gibi) tek seferde iki defadan fazla saldırı yapamazsın. Benzer şekilde eğer zaten Fazladan Saldırı özelliğin varsa cadı sınıfının bir korkunç yakarışı olan Aç Kılıç da sana fazladan bir saldırı hakkı vermez.

Zırhsız Savunma

Zaten Zırhsız Savunma özelliğin varsa başka bir sınıfın bu özelliğini yeniden alamazsın.

Büyü Yapmak

Büyü yapma gücün kısmen büyü yapabilen sınıflarının toplam seviyesine ve kısmen de o sınıfların ayrı ayrı sahip olduğu seviyelere bağlıdır. Birden fazla sınıfın Büyü Yapmak özelliğine sahipsen aşağıdaki kuralları kullan. Eğer çoklusınıflama yaparken sadece bir sınıfın Büyü Yapmak özelliği varsa o halde sadece o sınıfın tanımında anlatılan kuralları kullan.

Bilinen ve Hazırlanan Büyüler. Çoklusınıflayan karakterini tek sınıflı bir karaktermiş gibi düşün. Hangi büyüleri bileceğine ve hangi büyüleri hazırlayacağına, her sınıf için ayrı ayrı olmak üzere sen karar verirsin. Örneğin karakterin kolcu 4/sihirbaz 3 ise kolcu sınıfına göre üç adet 1. seviye kolcu büyüsü bilirsin. 3. Seviye bir sihirbaz olarak üç sihirbaz büyümsüsü bilirsin ve büyükitabın ikisi 2. seviyeden (sihirbaz olarak 3. Seviyeye atladığında kazandığın iki büyü) olmak üzere on adet sihirbaz büyüsü içerir. Eğer Zekâ puanın 16 ise büyükitabından altı adet büyü hazırlayabilirsin.

Bildiğin ve hazırladığın her bir büyü, karakterinin sınıflarıyla ilişkilidir ve bir büyü yaptığında o büyüyü, büyünün ait olduğu sınıfın büyü yapma yeteneğiyle yaparsın. Benzer şekilde kutsal sembol gibi bir büyü yapma odağı, sadece o odakla ilişkili olan sınıfa ait büyüler yapılırken kullanılır. Eğer bir büyümsün ilerleyen seviyelerde güçleniyorsa bu güçlenme, karakterinin seviyesini kendine temel alır, içinde bulunduğun sınıfın seviyesini değil.

Büyü Hazneleri. Çoklusınıflama durumunda sahip olduğun ve kullanabileceğin büyü hazneleri şöyle belirlenir: Ozan, ruhani, meşhini, büyücü ve sihirbaz sınıfları için sahip olunan tüm seviyeler toplanır. Kutsaman ve kolcu sınıflarında, sahip olunan seviyelerin yarısı toplanır (aşağı yuvarla). Eğer Ürkünç Savaşçı veya Arkışlı Üçkâğıtçı özelliğin varsa savaşçı veya serseri seviyelerinin üçte biri (aşağı yuvarla) toplanır. Büyü haznelerinin sayısını belirlemek için elde ettiğin bu toplam ile Çoklusınıf Büyü Yapımı tablosuna bak.

Karakterin, büyü yapma özelliği bulunan birden fazla sınıfa sahipse bu tablo bildiğin veya hazırlayabileceğin seviyelerin çok daha üstündeki seviyeler için büyü haznesi verebilir. Bu hazneleri kullanabilirsin ancak sadece alt seviyelerdeki büyülerini yapmak için kullanabilirsin. (Yani hazne seviyesinin artması, o seviyeden büyü yapabileceğin anlamına gelmez.) *Yakan eller* gibi düşük seviyeli bir büyüyü, seviyesinin üstündeki bir hazneyi kullanarak yaparsan (çünkü kullandığın haznenin seviyesinde bir büyün yoktur ve olmasına gerek de yoktur) büyünün etkisini güçlendirerek yapmış olursun.

Örneğin, az önce bahsedilen kolcu 4/sihirbaz 3 karakterine dönelim. Büyü haznelerini belirlemek istediğinde bu karakteri 5. Seviye bir karakter olarak düşünürsün (kolcu sınıfının yarısı yani 2 + sihirbaz sınıfının hepsi yani 3 = 5). Dolayısıyla dört tane 1. seviye, üç tane 2. seviye ve iki tane de 3. seviye büyü haznen vardır. Bununla beraber ne 3. seviyeden bir büyü bilirsin ne de 2. seviyeden bir kolcu büyüsü bilirsin. Bu seviyelerdeki büyü haznelerini sadece bildiğin büyüleri yapmak –ve mümkünse onların etkisini güçlendirmek– için kullanırsın.

Ahit Büyüsü. Hem Büyü Yapmak özelliğin hem de cadı sınıfından Ahit Büyüsü özelliğin varsa Ahit Büyüsü özelliğinden elde ettiğin büyü haznelerini Büyü Yapmak özelliği olan sınıflarına ait bildiğin veya hazırladığın büyüleri yapmak için kullanabilirsin. Bunun yanında Büyü Yapmak sınıf özelliğinden elde ettiğin büyü haznelerini de bildiğin cadı büyülerini yapmak için kullanabilirsin.



Çoklusınıf Büyü Yapımı: Seviye Başına Büyü Haznesi Sayısı

Seviye	1'inci	2'inci	3'üncü	4'üncü	5'inci	6'ıncı	7'inci	8'inci	9'uncu
1'inci	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2'inci	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3'üncü	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4'üncü	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5'inci	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6'ıncı	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7'inci	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8'inci	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9'uncu	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10'uncu	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11'inci	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12'inci	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13'üncü	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14'üncü	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15'inci	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16'ıncı	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17'inci	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18'inci	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19'uncu	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20'inci	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Uzlar

Bir uz, bir karaktere özel yetenekler veren bir eğilimi veya uzmanlık alanını temsil etmektedir. Bir sınıf tarafından karaktere kazandırılan eğitim, deneyim ve yeteneklerin fazlasını ve ötesini tanımlamak için kullanılır.

Belirli seviyelerde sınıfın sana Yetenek Puanı Gelişimi özelliği vermektedir. Burada anlatılan isteğe bağlı uzluk kuralını kullanarak istediğin bir uzu seçmek için o özelliği feda edebilirsin. Eğer uzun tanımında aksini belirten bir ifade yoksa her uzu bir defa seçebilirsin. Eğer bir uzu kullanmak için sahip olman gereken şartı artık sağlamıyorsan o şartı yeniden sağlayıncaya değin o uzu tekrar kullanamazsın. Örneğin, Güreşçi uzu senin Güç puanının 13 veya daha üzeri olmasını şart koşmaktadır. Eğer herhangi bir nedenden ötürü –mesela seni mahveden bir lanet yüzünden– Güç puanın 13'ün altına düşerse bu özelliği kullanamazsın ta ki yeniden Güç puanın 13 oluncaya değin.

Uyanık

Her zaman tehlikelere karşı bir gözünü açık tutarsın, şunlardan faydalanırsın:

- Savaş Sırasına +5 bonus kazanırsın
- Bilinçliyken baskına uğratılamazsın
- Senden gizli olan yaratıklar, onları görememenin bir sonucu olarak elde ettikleri saldırı kontrollerindeki avantaj hakkını, sana karşı yaptıkları saldırı kontrollerinde kullanamazlar.

Atlet

Şunlardan faydalanmak için kapsamlı bir fiziksel eğitimden geçmişsindir:

- Güç veya Çeviklik puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Yere düşmüş durumdayken ayağa kalkmak sadece hızının 2 metresini harcar.
- Tırmanmak hız kaybettirmez.
- Koşarak başladığın bir uzun veya yüksek atlama için en az 4 metre yerine en az 2 metreye ihtiyacın vardır.

Aktör/Aktris

Taklit etme ve dramatik yeteneklerin sana şunları kazandırır:

- Karizma puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Kendini başka biriymiş gibi gösterirken Karizma (Aldatma) ve Karizma (Performans) kontrollerinde avantajın vardır.
- Başka birinin konuşmasını veya başka yaratıklar tarafından çıkarılan sesleri taklit edebilirsin. Ama konuşmasını taklit edeceğin kişiyi veya sesini taklit edeceğin yaratığı, (kişiyi) konuşurken veya (yaratığı) ses çıkarırken en az 1 dakika boyunca dinlemiş olmalısın. Hedefin, senin Karizma (Aldatma) puanına karşılık başarılı bir Bilgelik (Sezgi) kontrolü yapması, dinleyicinin olanı biteni fark etmesini (yani senin sahtekâr olduğunu anlamasını) sağlar.

Saldırgan

Koşma eylemini kullandığında bonus eylemini de kullanarak bir yaratığa tek bir kez yakın dövüş silahınla saldırabilir veya onu ittirebilirsin.

Bu bonus eylemi kullanmadan hemen önce düz bir çizgide en az 4 metre ilerlediysen ya yaptığın saldırının zararına +5 bonus kazanırsın (eğer bir yakın dövüş saldırısı yapmaya karar vermiş ve saldırın isabet etmişse) ya da hedefini senden 4 metre geriye ittirirsin (eğer yaratığı ittirmeyi seçmiş ve başarılı olmuşsan).

Arbalet Uzmanı

Arbaletle yaptığın uzun eğitimler sağ olsun şu faydalara sahipsindir:

- Kullanmada yetkinliğe sahip olduğun arbaletin Yüklemeli niteliğini görmezden gelirsin.
- Bir yaratığa 2 metre veya bundan daha yakın olmak yaptığın mesafeli saldırılara dezavantaj uygulatmaz.
- Saldırı eylemini kullandığında ve saldırını tek-elli bir silahla yaptığında bonus eylemini kullanarak diğer elinde tuttuğun arbaletle düşmanına saldırabilirsin.

Savunucu Düellocu

Ön şart: 13 veya daha yüksek Çeviklik puanı

Yetkin olduğun ve ustalık gerektiren bir silahı kullanırken bir yaratık sana bir yakın dövüş saldırısı yapıp isabet ettirirse tepkini kullanarak sadece bu saldırı için yetkinlik bonusunu ZS'ne ekleyebilir ve böylece –mümkünse– saldırının seni ıskalamasını sağlayabilirsin.

Çift Silahlı

İki silahla savaşmada uzmanlaşmışsındır ve şunlardan faydalanırsın:

- Her elinde birer yakın dövüş silahıyla savaşırken ZS'ne +1 bonus kazanırsın.
- Kullandığın tek-elli silahlar hafif nitelikte olmasa bile Çift Silahla Savaşma özelliğini kullanabilirsin.
- Normalde bir adet tek-elli silahı kınından çekmek veya kınına koymak için harcadığın sürede iki adet tek elli silahı kınından çekebilir veya kınına koyabilirsin.



ZİNDANCI

Pek çok zindanda bulunan gizli tuzaklara ve gizli kapılara karşı daima tetikte olan sen şunlardan faydalanırsın:

- Gizli kapıları fark etmek için yaptığın Bilgelik (Algı) ve Zekâ (Araştırma) kontrollerinde avantajın vardır.
- Tuzaklardan kaçınmak veya onlara karşı koymak için yaptığın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.
- Tuzakların verdiği zarara direncin vardır.
- Hızlı yolculuk hızıyla ilerlemek Bilgelik (Algı) puanına -5 ceza uygulamaz.

DAYANIKLI

Yiğit ve gözü pek olduğun için şu özelliklere sahipsindir:

- Bünye puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Can puanlarını geri kazanmak için Can Zarlarını kullandığında zarlar ne gelirse gelsin geri kazanabileceğin en az puan, Bünye tamlayıcının iki katına (en az 2 puan) eşittir. Yani zarlar bu sayının altında gelirse zarları değil, bu sayı kadar can puanını geri kazanırsın.

UNSURSAL USTA

Ön şart: En az bir büyü yapabilme yeteneği

Bu uzu aldığında şu zarar türlerinden birini seç: Asit, soğuk, ateş, yıldırım veya gümbürtü.

Seçtiğin zarar türünü kullanan bir büyü yaptığında, bu büyü seçtiğin zarar türüne karşı olan direnci yok sayar. Buna ek olarak seçtiğin zarar türünün ne kadar zarar vereceğini belirlemek için zar atarken, 1 gelen zarları 2 olarak kabul edersin.

Bu uzu birden fazla kez alabilirsin. Bu uzu seçtiğin her defasında başka bir zarar türü seçmelisin.



Güreşçi

Ön şart: 13 veya daha yüksek Güç puanı

Birisiyle boğaz boğaza kavgaya tutuştuğunda neler yapman veya yapmaman gerektiğini öğrenmişsindir. Şunlardan faydalanırsın:

- Yakaladığın bir yaratığa karşı yaptığın saldırı kontrollerinde avantajın vardır.
- Eylemini kullanarak senin tarafından yakalanmış bir yaratığı sabitleyebilirsin. Bunun için ikinci bir yakalama kontrolü yap. Eğer başarılı olursan hem senin hem de yaratığın durumu, yakalama sonlandırılıncaya değin kısıtlanmış olur.

Büyük Silah Ustası

Büyük olan bir silahın ağırlığını kendi lehine kullanmayı, onun ağırlığından gelen ivmeyle daha güçlü darbeler indirmeyi öğrenmişsindir. Şu faydaları elde edersin:

- Sıra sendeyken bir yakın dövüş silahıyla kritik vuruş yaptığında veya bir yakın dövüş silahıyla bir yaratığın can puanını 0'a indirdiğinde bonus eylem olarak yakın dövüş silahını kullanarak bir saldırı daha yapabilirsin.
- Yetkin olduğun bir ağır silahı kullanarak bir yakın dövüş saldırısı yapmadan önce saldırı kontrolüne -5 ceza almayı seçebilirsin. Eğer bunu yaparsan ve eğer yaptığın saldırı isabet olursa, verdiğin zarara +10 eklersin.

Şifacı

Becerikli bir doktorsundur ve bu özelliğin yaraları tedavi etmeni, arkadaşlarını iyileştirip hızlıca ayağa kaldırmanı sağlar. Şunlardan faydalanırsın:

- Ölmekte olan bir yaratığı stabil hale getirmek için İlkyardım Malzemelerini kullandığında bu yaratık ayrıca 1 can puanı kazanır.
- Bir eylem olarak bir yaratıkla ilgilenmek için İlkyardım Malzemelerinin bir kullanımını harcayabilir ve o yaratığa sadece 1z6 + 4 can puanı vermekle kalmaz o yaratığın Can Zarlarının en yüksek toplamına eşit (can zarlarının gelebilecek en yüksek sayısı) can puanı da verirsin. Bu yaratık kısa veya uzun bir mola bitirinceye değin bu uzluktan bir daha can puanı alamaz.

Ağır Zırhlı

Ön şart: Orta ağrılıktaki zırhlarda yetkinlik

Ağır zırhları kullanmak için eğitim almışsındır ve şunların faydasını görürsün:

- Güç puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Ağır zırhlarda yetkinlik kazanırsın.

Ağır Zırh Ustası

Ön şart: Ağır zırhlarda yetkinlik

Başkalarını öldürecek darbelere karşı koymak için zırhını kullanırsın. Şu özelliklerden faydalanırsın:

- Güç puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Ağır zırh kullanırken büyülü olmayan silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar 3 puan azalır.

Cesaretlendiren Lider

Ön şart: 13 veya daha yüksek Karizma puanı

10 dakika harcayarak arkadaşlarını cesaretlendirebilir, onların savaşma isteklerini canlandırabilirsin. Böyle yapmak istediğinde senden en fazla 12 metre uzakta bulunan, seni duyabilen veya görebilen ama seni anlayabilen en fazla altı yaratık (kendin dâhil) seç. Her bir yaratık senin seviyen + Karizma tamlayıcın kadar geçici can puanı kazanır. Bir yaratık kısa veya uzun bir mola bitirinceye değin bu uzluktan bir daha geçici can puanı kazanamaz.

Güçlü Zihin

Öyle bir zihnin vardır ki zamanı, yönü ve detayları inanılmaz bir doğrulukla hatırlar. Şunlardan faydalanırsın:

- Zekâ puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Her zaman kuzeyin ne taraf olduğunu bilirsin.
- Bir sonraki gün doğumunun ya da gün batımının kaç saat sonra olacağını bilirsin.
- Geçtiğin bir aylık süre içinde gördüğün veya duyduğun her şeyi doğru olarak hatırlayabilirsin.

Hafif Zırhlı

Hafif ağırlıktaki zırhları mümkün olduğunca iyi kullanmak için eğitilmişsindir. Şunlardan faydalanırsın:

- Güç veya Çeviklik puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Hafif ağırlıktaki zırhlarda yetkinlik kazanırsın.

Dil Bilimci

Dilleri ve şifreleri çalışmışındır ki şunları yaparsın:

- Zekâ puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Kendi seçeceğin üç dil bilirsin.
- Büyük bir ustalıkla yazılı şifreler oluşturabilirsin. Sen onlara nasıl çözüleceğini öğretmezsen, bir Zekâ kontrolünde (GS, Zekâ puanın + yetkinlik bonusuna eşittir) başarılı olmazlarsa veya çözmek için büyü kullanmazlarsa hiç kimse senin bu şifreni çözemez.

Şanslı

Tam ihtiyaç duyduğun anda kendini gösteren anlaşılmaz bir şansa sahipsindir.

3 şans puanın var. Ne zaman bir saldırı kontrolü, yetenek kontrolü veya kurtulma kontrolü yapsan fazladan bir z20 atmak için bir şans puanı harcayabilirsin. İlk zarı attıktan ama yaptığın zar atışının sonuçları uygulanmadan önce şans puanını kullanmaya karar vermelisin. Saldırı kontrolü, yetenek kontrolü veya kurtulma kontrolü için hangi zar atışının sonucunu kullanacağına sen karar verirsin.

Bunun yanında sana karşı bir saldırı kontrolü yapılırken de bir şans puanı harcayabilirsin. Bir z20 at ve saldırıyı yapan kişinin kendi attığı z20'nin mi yoksa senin attığın z20'nin mi sonucunu kullanacağına karar ver.

Eğer birden fazla yaratık bir zar atışının sonucunu etkilemek için şans puanı kullanırsa puanlar birbirini götürür, fazladan zar atılmaz.

Uzun bir molayı bitirdikten sonra harcadığın şans puanlarını geri kazanırsın.



Büyücü Avcısı

Büyü yapıcılara karşı yakın dövüşte kullanacağın teknikler öğrenmişsindir. Sana şu faydaları kazandırırlar:

- Senden en fazla 2 metre uzaktaki bir yaratık büyü yaptığında, tepkini kullanarak o yaratığa bir yakın dövüş silahıyla saldırabilirsin.
- Bir büyüye konsantre olan bir yaratığa isabetli bir saldırı yaptığında, o yaratığın, büyünün konsantrasyonu korumak için yapacağı kurtulma kontrolünde dezavantajı vardır.
- Senden en fazla 2 metre uzaktaki bir yaratık veya yaratıklar tarafından sana yapılan büyüler için yapacağın kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.

Büyücü Yamağı

Bir sınıf seç: Ozan, ruhani, meşhini, büyücü, cadı veya sihirbaz. O sınıfın büyü listesinden kendin seçeceğin iki büyümsü öğrenirsin.

Buna ek olarak aynı listeden bir adet 1. seviye büyü seç. Bu uzu kullanarak o büyüyü en alt seviyesinde yapabilirsin. Bir kez yaptın mı, seçtiğin büyüyü bu şekilde yeniden yapmak için bir uzun mola bitirmelisin.

Bu büyüler için büyü yapma yeteneğin seçeceğin sınıfa bağlıdır: Ozanlar, büyücüler veya cadılar için Karizma, ruhaniler veya meşhiniler için Bilgelik, sihirbazlar için Zekâ.

Savaşkan

Özel savaş manevraları yapmana olanak sağlayan bir eğitim almışsındır. Şu özelliklere sahipsindir:

- Savaşçı sınıfındaki Savaş Efendisi ustalığına özgü olan manevralardan ikisini öğrenirsin. Eğer kullandığın bir manevra, hedefinin, manevranın etkisine direnmesi için bir kurtulma kontrolü yapmasını gerektiriyorsa, kurtulma kontrolü GS'si 8 + yetkinlik bonusun + Güç veya Çeviklik tamlayıcındır (senin seçimin).
- Bir üstünlük zarı kazanırsın (bu zar başka bir kaynaktan kazandığın herhangi bir üstünlük zarına eklenir); eğer yoksa artık bir üstünlük zarın var demektir ki bu da bir tane z6'dır. Bu zar manevralarını yapmanı sağlar. Bir üstünlük zarı, onu kullandığında harcanmış olur. Harcadığın tüm üstünlük zarlarını kısa veya uzun bir molayı bitirince geri kazanırsın.

Orta Ağırlıklı Zırh Ustası

Şart: Orta ağırlıktaki zırhlarda yetkinlik

Aşağıdaki faydalardan yararlanmak için orta ağırlıktaki bir zırhın içinde, uzun süreler boyu eğitim almışsındır:

- Orta ağırlıktaki bir zırh giymek Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde dezavantaj yaratmaz.
- Orta ağırlıktaki bir zırh giyerken Çeviklik puanın 16 veya bundan fazlaysa ZS'ne 2 yerine 3 eklersin.

Hareketli

Olağanüstü hızlı ve çeviksin. Şunlardan faydalanırsın:

- Hızın 4 metre artar.
- Koşma eylemini kullandığında, sadece içinde bulunduğun sıra için (yani sıra sendeyken ve sıra tekrar sana gelinceye değin), zorlu arazi seni yavaşlatmaz.
- Bir yaratığa yakın dövüş silahıyla saldırı yaptığında, ister isabet olsun ister ıska, sıranın geri kalanı boyunca o yaratık sana saldırı fırsatı kullanamaz.

Oldukça Zırhlı

Ön şart: Hafif ağırlıktaki zırhlarda yetkinlik

Orta ağırlıktaki zırhları ve kalkanları kullanmak için iyi bir eğitim görmüşsündür. Bu da sana şunları kazandırır:

- Güç veya Çeviklik puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Orta ağırlıktaki zırhlar ve kalkanlarda yetkinlik kazanırsın.

Süvari

Bir binek üstündeyken karşılaşması tehlikeli bir düşmansın. Bir binek üzerindeyken ve durumun güçsüz değilken şu özelliklere sahipsindir:

- Bineğinden küçük olan tüm bineksiz yaratıklara karşı yapacağın yakın dövüş saldırı kontrollerinde avantajın vardır.
- Bineğine yapılan bir saldırının sana yapılmasını sağlayabilirsin.
- Bineğin, başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü ile alacağı zararın yarısını almasına imkân tanıyan bir etkiye maruz kalırsa; kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz, başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

Gözlemci

Etrafında meydana gelen değişiklikleri fark etmede üzerine yoktur. Şunların faydasını görürsün:

- Zekâ veya Bilgelik puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Eğer konuşmakta olan bir yaratığın ağzını görebiliyorsan ve senin anladığın bir dil konuşuyorsa dudaklarını okuyarak ne söylediğini anlayabilirsin.
- Edilgen Bilgelik (Algı) ve Edilgen Zekâ (Araştırma) puanlarına +5 bonus eklersin.

Gönderli Silah Ustası

Uzun silahlarla düşmanlarını uzakta tutarsın. Şu özelliklere sahipsin:

- Saldırı eylemini kullanmaya karar verir ve sadece kılıçlı mızrak, teber, tahta sopa veya mızrak ile saldırırsan, silahın diğer ucuyla bir yakın dövüş saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilirsin. Bu saldırı ana saldırıyla aynı yetenek tamlayıcını kullanır. Bu saldırı için silahın zarar zarı z4'tür ve verdiği zarar türü de sersemleticidir.
- Bir kılıçlı mızrak, teber, tahta sopa, mızrak veya kargı kullanırken silahının erim mesafesine giren yaratıklar senin saldırı fırsatını tetikletir (saldırı fırsatını kullanabilirsin).

Yılmaz

Bir yetenek puanı seç. Şu özelliklere kavuşursun:

- Seçtiğin yetenek puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Seçtiğin yetenek puanını kullanan kurtulma kontrollerinde yetkinlik kazanırsın.



Ayinci

Ön şart: 13 veya daha yüksek Zekâ veya Bilgelik puanı

Ayin olarak yapabileceğin bazı büyüler öğrenmişsindir. Bu büyüler bir ayin kitabında yazılıdır ki onlardan birini yaparken bu kitaba ihtiyacın olur.

Bu uzu seçtiğinde kendi seçtiğin iki adet 1. seviye büyüyü içeren bir ayin kitabı elde edersin. Şu sınıflardan birini seç: Ozan, ruhani, meşhini, büyücü, cadı veya sihirbaz. Büyülerini, seçtiğin sınıfın büyü listesinden seçmelisin ve seçtiğin büyülerin ayin etiketi olmalı. Seçtiğin sınıflar, seçtiğin büyüler için büyü yapma yeteneğini belirler: Ozan, büyücü veya cadı için Karizma, ruhani veya meşhini için Bilgelik, sihirbaz için Zekâ.

Büyülü bir *büyü tomarı* veya bir sihirbazın büyükitabı gibi yazılı bir büyüyle karşılaşırsan onu ayin kitabına ekleyebilirsin. Bu büyü seçtiğin sınıfın büyü listesinde olmalı, seviyesi karakterinin seviyesinin yarısından fazla (yukarı yuvarla) olmamalı ve ayin etiketi olmalıdır. Bu büyüyü ayin kitabına yazmak (kopyalamak) büyünün her bir seviyesi için 2 saat ve yine her bir seviyesi içi 50 altın paraya mal olur. Altın, yazdığın büyü üzerinde onu yapabilecek kadar uzmanlaşıncaya değin yaptığın tekrarlarda harcadığın maddesel bileşenlerin olduğu kadar onu yazmakta kullandığın kaliteli mürekkebin maliyetini yansıtmaktadır.

Vahşi Saldırgan

Sıranda, tek bir kez, bir yakın dövüş silahı için zarar zarı attığında, bu zarları ikinci defa atabilir ve istediğin toplamı kullanabilirsin.

Dikkatli

Düşmanın, kendini korumada başarısız kaldığı en küçük hareketinden, en ufak açıklığından faydalanmanı sağlayan tekniklerde uzmanlaşmışsındır ki bu durum sana şunları kazandırır:

- Bir saldırı fırsatıyla bir yaratığa isabetli bir saldırı yaptığında hedef yaratığın hızı, sırasının geri kalanı boyunca, 0'a düşer.



- Yaratıklar, senden uzaklaşmak ve bu esnada senin saldırı fırsatını tetikletmemek için Tüyme eylemini alsalar dahi senin saldırı fırsatını tetikletirler.
- Senden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratık senden başka bir hedefe saldırı yaptığında (ve eğer hedef bu uzluğa sahip değilse), tepkini kullanarak saldıran yaratığa bir yakın dövüş saldırısı yapabilirsin.

Keskin Nişancı

Mesafeli silahları kullanmada ustalık kazanmışsındır ve başkalarının imkânsız dediği atışlar yapabilirsin. Şu özelliklerden faydalanırsın:

- Uzun menzil sınırı içinde yaptığın mesafeli silah saldırı kontrollerinde dezavantajın yoktur.
- Mesafeli silah saldırıların yarım ve üç çeyrek siperi yok sayar.
- Yetkin olduğun bir mesafeli silahı kullanarak bir saldırı yapmadan önce saldırı kontrolüne -5 ceza almayı seçebilirsin. Eğer bunu yaparsan ve eğer yaptığın saldırı isabet olursa, verdiğin zarara +10 eklersin.

Kalkan Ustası

Kalkanları sadece savunmak için değil saldırı için de kullanırsın. Bir kalkan kullanırken şu özelliklere sahipsindir:

- Sıra sendeyken Saldırı eylemini kullanırsan, bonus eyleminle, senden en fazla 2 metre uzakta olan bir yaratığı ittirmeyi seçebilirsin.
- Eğer durumun güçsüz değilse, kalkanının ZS'sini (özel bir durum yoksa +2'dir) sadece seni hedef alan bir büyüye veya başka bir tehdide karşı yaptığın herhangi bir Çeviklik kurtulma kontrolüne ekleyebilirsin.
- Verilen zararın sadece yarısını alıp almayacağını görmek için Çeviklik kurtulma kontrolü yapmanı gerektiren bir etkiye maruz kaldığında, yaptığın kurtulma kontrolünde başarılı olursan tepkini kullanarak verilen zararın yarısını almak yerine hiç zarar almazsın. Çünkü bu etkinin kaynağı ile kendin arasına kalkanını yerleştirmişsindir.

Becerikli

Kendi seçeceğin üç beceri veya alette yetkinlik kazanırsın.

Pusucu

Ön şart: 13 veya daha yüksek Çeviklik puanı

Gölgelerde yürümekte senden iyisi yoktur. Şunlardan faydalanırsın:

- Hafif engelli bir alandayken saklanmaya çalıştığın yaratıktan saklanmayı deneyebilirsin.
- Bir yaratıktan gizlenmiş durumdayken ona mesafeli bir silahla saldırı yaptığında ve bu saldırı ıskaladığında, yaptığın saldırı yerini ele vermez.
- Alacakaranlık, görmeye dayanan Bilgelik (Algı) kontrollerine dezavantaj uygulatmaz.

Büyü Nişancısı

Ön şart: En az bir büyü yapma yeteneği

Belirli büyü türleriyle yaptığın saldırıların gücünü artıracak teknikler öğrenmişsindir ki bunlar sana şunları kazandırır:

- Saldırı kontrolü yapmanı gerektiren bir büyü yaptığında, büyünün mesafesi ikiye katlanır.
- Belirli bir mesafeden yaptığın büyülü saldırıların yarım ve üç çeyrek siperi yok sayar.
- Saldırı kontrolü yapmayı gerektiren bir adet büyümsü öğrenirsin. Bu büyümsüyü ozan, ruhani, meşhini, büyücü, cadı, sihirbaz büyü listelerinin birinden seçebilirsin. Bu büyümsü için büyü yapma yeteneğin, seçeceğin sınıfa bağlıdır: Ozanlar, büyücüler veya cadılar için Karizma, ruhaniler veya meşhiniler için Bilgelik, sihirbazlar için Zekâ.

Han Kavgacısı

Eline ne geçerse onu silah olarak kullandığın hurra-gürre tipi kavgalara alışkın olduğun için şu faydalara sahipsindir:

- Güç veya Bünye yetenek puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Uydurma silahlarda yetkinsindir.
- Silahsız saldırıların zarar için bir z4 kullanır.
- Sıra sendeyken bir yaratığa uydurma bir silahla veya silahsız saldırıyla isabetli bir saldırı yaptığında bonus eylemini kullanarak hedefi yakalamayı deneyebilirsin.

Çetin

Bu uzu aldığında, en yüksek can puanın (can puan üst sınırın), seviyenin iki katına denk can puanı kadar artar. Bundan sonra ne zaman bir seviye atlasan, en yüksek can puanın (can puan üst sınırın) fazladan 2 can puanı artar.

Savaş Büyücüsü

Ön şart: En az bir büyü yapabilme yeteneği

Savaşın hengâmesi arasında büyü yapabilecek iradeye sahipsindir ve bunun için öğrendiğin teknikler sana şunları kazandırır:

- Zarar aldığında konsantre olduğu bir büyünün konsantrasyonunu korumak için yaptığın Bünye kurtulma kontrollerinde avantajın vardır.
- Bir ya da iki elinde, silahlar veya bir kalkan varken bile bir büyü için gerekli olan bedensel bileşenleri yapabilirsin.
- Düşman bir yaratığın hareketi senin saldırı fırsatını tetiklerse tepkini kullanarak o yaratığa, saldırı fırsatıyla saldırmak yerine bir büyü yapabilirsin. Fakat bu büyünün 1 eylem yapım süresi olmalıdır ve sadece tek bir yaratığı hedef alan bir büyü olmalıdır.

Silah Ustası

Çeşitli silahları uzun süre kullanmışsındır ki bu deneyim sana şunları kazandırır:

- Güç veya Çeviklik yetenek puanını 20'yi geçmemesi şartıyla 1 puan arttırırsın.
- Kendi seçeceğin dört silahta yetkinlik kazanırsın. Bunların her biri ya basit ya da savaşsal silah olmalıdır.



BÖLÜM 2

Oyunu Oynamak





7. Kısım: Yetenek Puanlarını Kullanmak



LTI YETENEK HER YARATIĞIN FİZİKSEL ve zihinsel özelliklerine dair kısa bir tanım yapmaktadır:

- **Güç,** fiziksel gücü ölçer
- **Çeviklik,** kıvraklığı, atikliği ve çabukluğu ölçer
- **Bünye,** dayanıklılığı ölçer
- **Zekâ,** sorgulamayı ve hafızayı ölçer
- **Bilgelik,** algı ve sezgiyi ölçer
- **Karizma,** kişisel etkileme gücünü ölçer

Bir karakter kaslı ve sezgili mi? Akıllı ve karizmatik mi? Oynak ve dayanıklı mı? Yetenek puanları bu özellikleri belirler –bir yaratığın zayıf ve güçlü yanları.

Oyunun üç ana zar atışı ve kontrolü –yetenek kontrolleri, kurtulma kontrolleri ve saldırı kontrolleri– bu altı yetenek puanına dayanır. Kitabın Giriş bölümü, bu kontrollere yönelik temel kuralları anlatmaktadır: z20 atılır, altı yetenek puanının birinden türeyen yetenek tamlayıcı eklenir ve elde edilen toplam, hedef sayıyla karşılaştırılır.

Bu kısım yetenek kontrollerinin ve kurtulma kontrollerinin nasıl kullanılacağına odaklanmaktadır ki bunlar bir yaratığın oyunda yapmayı deneyebileceği en temel faaliyetlerdir. Saldırılara ait kurallar 9. Kısımda anlatılmaktadır.

Yetenek Puanları ve Tamlayıcılar

Her yaratığın sahip olduğu yeteneğin bir puanı vardır. Bu, yeteneğin seviyesini belirleyen bir sayıdır. Bir yetenek puanı sadece doğuştan gelen kabiliyetleri ölçmeye yaramaz. Aynı zamanda o yetenekle ilgili faaliyetlerde, yaratığın eğitimi ve ustalığını da içinde bulundurur.

10 veya 11 gibi bir puan, normal insan ortalamasıdır. Ama maceracılar ve canavarların çoğu pek çok yetenekte ortalamanın üzerindedir. 18 puan genellikle bir insanın ulaşabildiği en üst sınırdır. Maceracılar bazen 20'li puanlara, canavarlar ve kutsal yaratıklar da 30'lu puanları görebilmektedir.

Her yeteneğin ayrıca bir de tamlayıcısı vardır. Bu tamlayıcı ana yetenek puanından gelmektedir ve (eğer yetenek puanı 1'se) -5 ila (eğer yetenek puanı 30'sa) +10 arasında bir yerde olabilir. Yetenek Puanları ve Tamlayıcılar tablosu, 1 ile 30 arasında bulunan muhtemel yetenek puanlarının yetenek tamlayıcılarını göstermektedir.

Yetenek Puanları ve Tamlayıcılar

Puan	Tamlayıcı	Puan	Tamlayıcı
1	-5	16–17	+3
2–3	-4	18–19	+4
4–5	-3	20–21	+5
6–7	-2	22–23	+6
8–9	-1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Tabloya danışmadan bir yetenek tamlayıcını belirlemek istersen, yetenek puanından 10 çıkart ve sonucu 2'ye böl (aşağı yuvarla).

Yetenek tamlayıcıları neredeyse her saldırı, yetenek ve kurtulma kontrollerine etki ettiği için oyun esnasında yetenek tamlayıcıları, türedikleri puanlardan (yetenek puanlarından) daha sık kullanılmaktadır.

Avantaj ve Dezavantaj

Bazen özel bir yetenek veya bir büyü, kurtulma veya saldırı kontrolünde avantajın veya dezavantajın olduğunu söyler. Böyle olduğunda kontrolü yapmak için ikinci bir z20 daha atarsın. Eğer avantajın varsa, iki z20'den hangisi daha yüksek geldiyse onu kullanırsın ve eğer dezavantajın varsa, bu sefer de düşük olanı kullanırsın. Örneğin, eğer dezavantajın varsa ve iki defa atılan z20'nin birinde 17 diğerinde 5 geldiyse, 5 kullanılır. Avantajın olduğu bir durumdaysa bu sefer 5 değil, 17 kullanılacaktır.

Eğer birden fazla etmen zar atışına etki ediyorsa ve her biri avantaj veya dezavantaj veriyorsa iki taneden fazla z20 atmazsın. Örneğin iki farklı etmen sana avantaj veriyorsa, yine bir tane fazladan z20 atarsın, iki tane değil.

Eğer birden fazla durum, hem avantaj hem de dezavantaj için zar atmanı gerektiriyorsa, her ikisine de sahip değilsin demektir. Yani ikisi birbirini dengeler (götürür). Dolayısıyla sadece normal, tek bir z20 atarsın. Bu durum, birden fazla dezavantaj ve tek bir avantaj hakkın olduğunda veya bunun tam tersi olduğunda da geçerlidir. Böyle bir durumda ne avantajın ne de dezavantajın vardır. (Yani avantaj veya dezavantaj toplanmaz.)

Avantajına veya dezavantajına ek olarak bir de oyundaki başka bir alandan elde ettiğin bir özellik varsa, mesela z20'yi ikinci defa atmana izin veren buçukluklarıın Şanslı özelliği, zarlardan sadece birini yeniden atabilir veya değiştirebilirsin. Hangisini seçeceğine sen karar verirsin. Örneğin, bir buçukluğun, bir yetenek kontrolünde avantajı varsa, z20'yi iki defa attıktan sonra birinde 1 diğerinde 13 geldiyse, buçukluk Şanslı özelliğini kullanarak 1 gelen zarı ikinci defa atarak daha yüksek bir sayı gelmesini umabilir.

Genellikle özel yeteneklerin, eylemlerin veya büyülerin sayesinde avantaj veya dezavantaj kazanırsın. İlham (4. Kısım) da bir karaktere, o karakterin kişisel özelliğiyle, ilkeleriyle ve bağlarıyla ilgili olan kontrollerde avantaj sağlayabilir. Ayrıca ZE de içinde bulunulan durumun bir zar atışını etkileyip etkilemeyeceğine ve buna göre avantaja veya dezavantaja sahip olunup olunmayacağına karar verir.

Yetkinlik Bonusu

1. Kısımda da açıklandığı üzere karakterlerin, seviyeleri tarafından belirlenen yetkinlik bonusları vardır. Canavarların da bu bonusları vardır ki bunlar bilgi kutucuklarında bulunur. Bonus(lar) yetenek, kurtulma ve saldırı kontrollerindeki kurallarla kullanılır.

Yetkinlik bonusun tek bir zar atışına veya başka bir sayıya, bir defadan fazla eklenemez. Örneğin, iki farklı kural, yetkinlik bonusunu Bilgelik kurtulma kontrolüne ekleyebileceğini söylüyorsa, bu kontrolü yaptığında bonusunu sadece bir defa eklersin.

Zaman zaman yetkinlik bonusun, sen onu uygulamadan önce katlanabilir veya bölünebilir (iki katı veya yarısı gibi).



Örneğin serserinin Uzmanlık özelliği belirli yetenek kontrolleri için yetkinlik bonusunu ikiye katlar. İçinde bulunulan durum yetkinlik bonusunu bir zar atışına birden fazla kez uygulamanı gerektirse bile yine de sadece bir defa eklersin ve çarpar veya bölersin.

Aynı nedenden ötürü eğer bir özellik veya etki, normalde yetkinlik bonusundan faydalanmayacağın bir yetenek kontrolü yaparken, yetkinlik bonusunu çarpmana izin veriyorsa sen yine de bonusu o kontrole eklemezsin. O kontrol için yetkinlik bonusun 0'dır çünkü herhangi bir rakam veya sayının çarpımı yine 0'dır. Örneğin, Tarih becerisinde yetkin olmadığını düşünelim. Bir Zekâ (Tarih) kontrolü yaptığında yetkinlik bonusunu ikiye katlayan özellikten bir fayda görmezsin.

Genel olarak saldırı ve kurtulma kontrolleri için yetkinlik bonusunu çarpmazsın. Bir özellik veya etki böyle yapmana imkân ve izin verse bile yine de bu kural geçerlidir.

Yetenek Kontrolleri

Bir yetenek kontrolü, bir karakter veya canavarın, bir engeli aşmaya çalıştığı esnada doğuştan sahip olduğu yetenekleri ve eğitimi sınamaktadır. Bir karakter veya canavar (saldırı hariç olmak üzere) başarısızlıkla sonuçlanma ihtimali bulunan bir eylem yapmaya teşebbüs ettiğinde ZE yetenek kontrolü çağrısında bulunur. Yani sonuç kesin olmadığında, yapılmaya çalışılan şeyin kaderini zarlar belirler.

Tüm yetenek kontrolleri için ZE, yapılmaya çalışılan şeyin hangi altı yetenek kontrolüyle ilgili olduğuna ve ne kadar zor olduğuna yani Güçlük Seviyesinin (GS) ne olduğuna karar verir. Yapılmak istenen ne kadar zorsa GS o kadar yüksektir. Olağan Güçlük Seviyeleri Tablosu en sık karşılaşılan GS'leri göstermektedir.

Olağan Güçlük Seviyeleri

İşin Zorluk Seviyesi	GS
Çok kolay	5
Kolay	10
Orta	15
Zor	20
Çok zor	25
Neredeyse imkânsız	30

Bir yetenek kontrolü yapmak için z20 atılır ve ilgili tamlayıcı gelen sayıya eklenir. Diğer z20 atışları gibi gerekli bonuslar ve cezalar uygulanır ve toplam sayı, hedef GS ile kıyaslanır. Eğer toplam, GS'ye eşit veya ondan fazlaysa, yapılmak istenen iş, yani yetenek kontrolü başarılı demektir –yaratık önündeki engeli başarıyla aşmış, yapmak istediğini yapmıştır. Aksi haldeki durum ise bir başarısızlıktır. Yani yaratık veya canavar, yapmak istediği şeyi başaramamış, bu yönde bir gelişme gösterememiş veya gelişme göstermiş fakat ZE tarafından belirlenen bir aksilikle karşılaşmıştır.

Çekişmeler

Bazen bir karakterin veya canavarın çabası, doğrudan başka bir karakter veya canavarda karşıtını bulur. Bu, her iki taraf da aynı şeyi yapmak istediğinde ama sadece birinin başarılı olma ihtimali bulunduğu durumlarda meydana gelir. Mesela yere düşen sihirli bir yüzüğü karşı taraf yakalamadan ele geçirmek gibi. Buna ek olarak bir çekişme durumu, bir tarafın karşı tarafın bir şey yapmasını engellemeye çalıştığında da oluşur –örneğin, bir canavarın bir maceracının kapalı tuttuğu bir kapıyı açmaya çalışması da bir çekişmedir. Buna benzer durumlarda sonuç, çekişme denilen özel bir yetenek kontrolüyle belirlenir.

Bir çekişmedeki her iki taraf da yapmaya çalıştığı şeyle ilgili olan yetenek kontrolünü yapar. O kontrole uygulanması gereken tüm bonus ve cezaları uygularlar ama bunu bir hedef GS'yle kıyaslamak yerine ellerindeki toplamı birbirlerinin sonuçlarıyla karşılaştırırlar. İkisinden hangisi büyükse, o taraf kazanmış demektir. O karakter veya canavar, ya yapmaya çalıştığı şeyde başarılı olmuş ya da karşı tarafın bir şeyi başarmasını engellemiştir.

Çekişme sonucu berabere kalındıysa, durum çekişmeden önce nasılsa o haliyle devam eder. Böylece, bir taraf doğal olarak çekişmeyi kazanabilir. Yani iki karakter, yere düşen yüzüğü karşı taraftan önce ele geçirmeye çalıştıysa her ikisi de alamamış demektir. Bir kapıyı açmaya çalışan bir canavar ve o kapıyı kapalı tutmaya çalışan bir maceracı arasındaki çekişme berabere biterse, kapı kapalı durumdadır.

Beceriler

Her yetenek, bir karakterin veya canavarın yetkin olduğu beceriler de dâhil olmak üzere geniş bir kabiliyet yelpazesine sahiptir. Bir beceri, bir yetenek puanının belirli bir özelliğini temsil edebilir ve bir kişinin veya canavarın bir becerideki yetkinliği onun, yaşamında o özelliğe odaklanmış olduğunu gösterir. (Bir karakterin başlangıç beceri yetkinlikleri, karakterin yaratımında belirlenir ve bir canavarın beceri yetkinlikleri, o canavarın bilgi kutucuğunda bulunmaktadır.)

Örneğin, bir Çeviklik kontrolü, bir karakterin akrobatik bir hareketi gerçekleştirmesi, bir nesneyi elinde gizlemesi veya bizzat kendisinin bir yere gizlenmesi olabilir. Çevikliğin bu üç farklı özelliği için çeviklikle ilgili ve birbirinden farklı üç çeviklik becerisi vardır: Akrobasi, El Çabukluğu ve Gizlilik. Dolayısıyla Gizlilik becerisinde yetkinliği olan bir karakter özellikle saklanma ve gizlenmeyle ilgili Çeviklik kontrollerinde büyük bir beceriye sahiptir.

Her yetenek puanıyla ilgili olan beceriler aşağıdaki listede gösterilmiştir. (Bünye puanına ait bir beceri yoktur.) Bir yetenekle ilgili olan bir beceriyi nasıl kullanabileceğine dair örnekleri görmek için bu kısmın ilerleyen sayfalarındaki yetenek tanımlarına bak.

Güç
Atletizm

Çeviklik
Akrobasi
El Çabukluğu
Gizlilik

Zekâ
Arkış
Tarih
Araştırma
Doğa
Din

Bilgelik
Hayvan İdaresi
Sezgi
Tıp
Algı
Hayatta Kalma

Karizma
Aldatma
Korkutma
Performans
İkna

Bezen ZE belirli bir beceriyi kullanan bir yetenek kontrolü yapılmasını isteyebilir. Mesela, "Bir Bilgelik (Algı) kontrolü yap," gibi. Başka zamanlarda bir oyuncu ZE'ye, belirli bir becerideki yetkinliğin, yapılacak herhangi bir kontrole uygulanıp uygulanmayacağını sorabilir. Her iki durumda da bir becerideki yetkinlik, o beceriyle ilgili olan kontrollerde, oyuncunun yetkinlik bonusunu kullanabileceği anlamına gelmektedir. İlgili beceride yetkinlik yoksa normal bir yetenek kontrolü yapılır.



Örneğin, bir karakter tehlikeli bir dağ yamacını tırmanmaya teşebbüs ederse, Zindan Efendisi ondan Güç (Atletizm) kontrolü yapmasını isteyebilir. Karakter Atletizm'de yetkinse, karakterin bonusu yapılacak Güç kontrolüne eklenir. Eğer karakter bu beceride yetkin değilse sadece normal bir Güç kontrolü yapar.

Ayrıt: Farklı Yeteneklerle Beceriler

Normalde bir becerideki yetkinliğin sadece belirli bir tür yetenek kontrolüne uygulanmaktadır. Örneğin Atletizmdeki yetkinlik genellikle Güç ile ilgili kontrollerde kendini göstermektedir. Bununla beraber bazı durumlarda -mantıklı olarak- yetkinliğin başka kontrollere de uygulanabilir. Böyle durumlarda ZE'n, yetenek ve becerinin çok olağan olmayan bir eşleşmesini kullanarak bir kontrol yapmanı isteyebilir veya sen ZE'ne, bir yetkinliğin farklı bir kontrole uygulanıp uygulanmayacağını sorabilirsin. Örneğin, bir adadan ana karaya yüzmen gerektiğinde, ZE bu kadar uzun bir mesafeyi aşıp aşamayacağını görmek için Bünye kontrolü yapmanı isteyebilir. Eğer böyle olursa Atletizm'deki yetkinliğini kullanmana izin verebilir ve senden Bünye (Atletizm) kontrolü isteyebilir. Dolayısıyla sen de Atletizm'de yetkinsen, normal bir Güç (Atletizm) kontrolü yaparmış gibi yaptığın Bünye kontrolüne yetkinliğini eklersin. Benzer şeklinde yarı-ork barbar karakterin, düşmanı korkutmak için fiziksel gücünü kullanırsa, ZE'n, normalde Korkutma becerisi Karizma yeteneği altında olmasına rağmen bir Güç (Korkutma) kontrolü isteyebilir.

Edilgen (Pasif) Kontroller

Edilgen bir kontrol, herhangi bir zar atışına bağlı olmayan özel bir yetenek kontrolüdür. Böyle bir kontrol, sürekli gizli kapıları aramak gibi sıklıkla arka arkaya yapılan bir eylemin ortalama sonucunu yansıtır. Bunun yanında ZE, zar atmadan, karakterlerin bir şeyde başarılı olup olmadıklarına gizlice karar vermek için böyle bir kontrol de isteyebilir. Örneğin, gizlenmiş bir canavarın fark edilip edilmeyeceğini, fark edilirse bunu kimlerin fark edeceğini görmek gibi.

Bir karakterin toplam edilgen kontrolü şöyle belirlenir:

10 + normalde ilgili kontrole uygulanan diğer tüm tamlayıcılar

Eğer karakterin avantajı varsa +5 ekle. Dezavantaj için de -5. Oyun, edilgen bir kontrole de **puan** demektedir.

Örneğin eğer bir 1. Seviye karakterin 15 puan Bilgeliği ve Algı becerisinde de yetkinliği varsa o zaman onun edilgen Bilgelik (Algı) beceri puanı 14'tür.

Aşağıda anlatılan "Çeviklik" bölümündeki gizlenme ve 8. Kısımda açıklanan keşfetme kontrolleri edilgen kontrollere dayanmaktadır.

Beraber Çalışmak

Bazen iki ya da daha fazla sayıda karakter bir görev için bir araya gelir. Bu çalışmayı yönlendiren karakter –veya en yüksek yetenek tamlayıcısına sahip olan karakter– avantaj kullanarak yetenek kontrolünü yapabilir ki bu durum diğer karakterlerin ona yaptığı yardımı göstermektedir. Savaş esnasında, bu Yardım eylemini gerektirmektedir (9. Kısım).

Bir karakter, sadece kendi başına yapmaya çalışabildiği şeylerde başkalarına yardım eder. Örneğin, bir kilidi açmak ırsızlık aletlerinde yetkinlik gerektirmektedir. Dolayısıyla bu alanda yetkin olmayan bir karakter, başka bir karaktere bu görevde yardımcı olamaz. Dahası, bir karakterin, iki ya da daha fazla kişinin beraber çalışmasının gerçekten faydalı olacağı yerlerde yardım etmesi anlamlı olur. Bir iğneden iplik geçirmek gibi görevler, yardımla kolaylaşmaz.

Grup Kontrolleri

Birkaç kişi bir grup olarak bir şeyi yapmaya çalıştığında ZE grup yetenek kontrolü isteyebilir. Böyle bir durumda, belirli bir şeyi yapmada yetkinliğe sahip olan karakterler böyle bir yetkinliğe sahip olmayanların bu eksikliğini tamamlamaya çalışır.

Bir grup yetkinlik kontrolü yapmak için o grupta bulunan herkes yetenek kontrolü yapar. Gruptakilerin en az yarısı başarılıysa, başarılı olunmuş demektir. Aksi halde grup başarısız sayılır.

Grup kontrolleriyle sıklıkla karşılaşılmaz ve bunlar, bir grup olarak herkesin başarılı olduğu veya olmadığı zamanlarda en çok işe yarar. Örneğin maceracılar bir bataklıkta yollarını bulmaya çalışırken ZE karakterlerin, etraflarındaki çeşitli tehlikelerden kaçınıp kaçınamayacaklarını görmek için Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolü isteyebilir. Grubun en az yarısı başarılı olmuşsa, başarılı olanlar diğerlerine yol göstermiş, onları tehlikeden uzak tutmuş demektir. Aksi halde grup bataklıktaki çeşitli tehlikelerden birine denk gelecektir.

Her Yeteneğe Dair

Oyun esnasında tüm karakter ve canavarların yapmaya çalışabileceği faaliyetlerin hepsi altı adet yetenek tarafından kapsanmaktadır. Bu bölüm bu yeteneklerin ne anlama geldiğini ve oyunda nasıl kullanılacaklarını açıklamaktadır.

Güç

Güç, beden gücünü, atletik eğitimi ve saf, fiziksel gücün kullanılmasını ölçmektedir.

Güç Kontrolleri

Bir Güç kontrolü herhangi bir şeyi kaldırma, ittirme, çekme veya kırmayı; bedenini bir yerden geçirmeye çalışmayı veya başka türlü durumlarda kullanılan saf kaba kuvveti ölçmeye yaramaktadır.

Atletizm. Güç (Atletizm) kontrolü, tırmanırken, zıplarken veya yüzerken karşılaşabileceğin zor durumlarla ilgilidir. Bu etkinliklerin örnekleri şunlardır:

- Dik veya kaygan bir yamaca tırmanmaya, bir duvara tırmanırken başına gelebilecek tehlikelerden kaçınmaya veya bir şeyi seni devirmeye çalışırken bir yere (yüzeye) tutunmaya çalışmak.
- Olağandışı bir mesafeyi atlamaya veya havadayken bir şeyleri yapmaya çalışmak.
- Şiddetli akıntılarda, fırtınalı bir denizde veya çok yosunlu sularda yüzmeye veya su üzerinde kalmaya çalışmak. Veya başka bir yaratık seni suyun altına çekerken veya bir şekilde senin yüzmeni engellemeyi denerken buna karşı çıkmak.

Diğer Güç Kontrolleri. ZE ayrıca şuna benzer şeyleri yapmaya çalışırken Güç kontrolü yapmanı isteyebilir:





- Sıkışmış, kilitli veya engellenmiş bir kapıyı açmaya çalışmak
- Bağlarından kurtulmaya çalışmak
- Çok küçük bir tünelden geçmeye çalışmak
- Arkasında sürüklendiğin arabaya tutunmaya çalışmak
- Bir heykeli devirmeye çalışmak
- Bir kayanın düşmesini engellemeye çalışmak

Saldırı Kontrolleri Ve Zarar

Bozdoğan, savaş baltası veya kılıç gibi bir yakın dövüş silahıyla saldırı yaptığında, Güç tamlayıcını saldırı kontrolüne ve zarar zarlarına eklersin. Yakın dövüş silahlarını, yakın dövüş saldırısı yapmak için kullanırsın ve bunların bazıları fırlatılarak mesafeli saldırı silahı olarak da kullanılabilir.

Kaldırmak Ve Taşımak

Güç puanın ne kadar ağırlık taşıyabileceğini belirler. Aşağıdaki terimler, neleri kaldırabileceğini veya taşıyabileceğini tanımlamaktadır.

Taşıma Kapasitesi. Taşıma kapasiten, Güç puanının 8 katıyla sınırlıdır. Bu (kilogram olarak) taşıyabileceğin en fazla ağırlıktır ve aslında o kadar çoktur ki çoğu karakterin endişelenmesine gerek bile yoktur.

İtme, Sürükleme veya Kaldırma. Taşıma kapasitenin 2 katına kadar olan ağırlıkları (Güç puanının 16 katı) ittirebilir, sürükleyebilir veya kaldırabilirsin. Taşıma kapasitenin üstündeki ağırlıkları ittirirken veya sürüklerken, yürüme hızın 2 metreye düşer.

Boyut ve Güç. Büyük boyutlu yaratıklar çok daha fazla ağırlık taşırken Minik karakterler doğal olarak daha az ağırlığa tahammül eder. Orta boyutun üstündeki her bir boyut için o yaratığın taşımaya ek olarak ittirme, sürükleme veya kaldırma ağırlıklarını ikiyle çarp. Minik boyutlu bir karakter içinse bu ağırlıkları ikiye böl.

Ayrıt: Aşırı Yük

Kaldırma ve taşıma kuralları kasten basit yapılmıştır. Bir karakterin, taşıdıklarının ağırlığı yüzünden ne tür bir güçlükle karşı karşıya kalacağını belirlemek için daha detaylı kurallar arayanlara burada böyle bir alternatif sunulmaktadır. Bu alternatifi kullandığında 5. Kısımdaki Zırhlar tablosunun Güç sütununu görmezden gelirsin.

Güç puanının 5 katından fazla ağırlık taşırsan, **aşırı yüklenmiş** olursun ki bu da hızının 4 metre azalması demektir.

Güç puanının 10 katından fazla ağırlık taşırsan **çok aşırı yüklenmiş** olursun ki bu da hızının 8 metre azalması ve Güç, Çeviklik ve Bünye kullanan yetenek, saldırı ve kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olman demektir.

Çeviklik

Çeviklik fiziksel atikliği, refleksleri ve dengeyi ölçer.

Çeviklik Kontrolleri

Bir Çeviklik kontrolü kıvrakça, hızlıca veya sessizce hareket etmeyi veya oynak bir zeminde düşmeden yürümeyi ölçmeye yaramaktadır. Akrobasi, El Çabukluğu ve Gizlilik becerileri, belirli Çeviklik kontrolleriyle uyumluluk halindedir.

Akrobasi. Çeviklik (Akrobasi) kontrolü, dengesiz bir durum veya alanda düşmeden, ayakların üzerinde durabilme becerini ölçer. Örneğin bir buz tabakası üzerinde koşmak, ip üzerinde yürümek veya sallanan bir gemide ayakta durabilmek. ZE ayrıca belirli bir yükseklikten suya dalmalar, takla atmalar, döner tekme atmalar ve yumruk atmak gibi belirli akrobatik hareketleri yaparken de Çeviklik (Akrobasi) kontrolü yapılmasını isteyebilir.



El Çabukluğu. Ne zaman bir nesneyi başka birinin üzerine fark ettirmeden yerleştirmeye çalışmak veya bir nesneyi bir kişiden gizlemeye çalışmak gibi elinle hızlı hareketler yapmaya çalışsan Çeviklik (El Çabukluğu) kontrolü yapman gerekir. Ayrıca çaktırmadan bir kişinin cüzdanını çalmak veya başka bir şeyi bir kişinin cebinden almak için de ZE Çeviklik (El Çabukluğu) kontrolü yapmanı isteyebilir.

Gizlilik. Kendini düşmanlarından gizlemek, muhafızlar fark etmeden, onların etrafından dolaşmak, kimse fark etmeden ortadan kaybolmak veya görülüp duyulmadan birine yaklaşmak için Çeviklik (Gizlilik) kontrolü yapman gerekir.

Diğer Çeviklik Kontrolleri. ZE ayrıca şuna benzer şeyleri yapmaya çalışırken senden Çeviklik kontrolü yapmanı isteyebilir:

- Yüklü bir arabayı, dik bir yokuşta kontrol etmek
- Bir at arabasını, keskin bir köşeden döndürmek
- Kilit açmak
- Bir tuzağı etkisiz hale getirmek
- Bir mahkûmu kaçmayacak şekilde bağlamak
- Bağlarından kurtulmaya çalışmak
- Telli bir çalgı çalmak
- Küçük veya detaylı bir nesne yapmak

Saldırı Kontrolleri ve Zarar

Sapan veya uzun yay gibi mesafeli bir silahla saldırırken Çeviklik tamlayıcını saldırı kontrolüne ve verdiğin zarara eklersin. Hançer veya meç gibi ustalık niteliğine sahip bir yakın dövüş silahıyla saldırdığın zamanlarda da Çeviklik tamlayıcını saldırı kontrolüne ve verdiğin zarara eklersin.

Gizlenmek

Şartların gizlenmek için uygun olup olmadığına ZE karar verir. Gizlenmeye çalıştığında Çeviklik (Gizlenme) kontrolü yap. Bulununcaya veya gizlenmeyi durduruncaya kadar bu kontrolün toplamı, senin varlığına dair faal olarak izler arayan herhangi bir varlığın Bilgelik (Algı) kontrolüyle çekişme halindedir.

Seni açıkça gören bir yaratıktan gizlenemezsin ve eğer ses çıkarırsan (uyarmak için bağırmak veya bir vazoya çarpıp, onu düşürmek gibi) yerini ele verirsin. Görünmez bir yaratık doğal olarak gözle görünemez, dolayıyla her zaman gizlenebilir. Ama yine de hareketleri, bir yerden bir yere doğru yürümesi her zaman fark edilebilir ve buna ek olarak gizlenirken her zaman sessiz olması gerekmektedir.

Savaş esnasında yaratıkların çoğu etraflarındaki herhangi bir tehlike işaretine karşı tetiktedir. Dolayısıyla gizlenmeyi bırakıp bir yaratığa yaklaştığında, çoğu zaman seni görürler. Bununla beraber belirli koşullar altında Zindan Efendisi, görülmeden önce yapacağın bir saldırıda avantaj kazanman için dikkati dağınık olan bir yaratığa gizlice yaklaşmana izin verebilir.

Edilgen Algı. Gizlendiğinde, seni aramasalar bile başkaları tarafından bulunma ihtimalin vardır. Böyle bir yaratığın seni bulup bulmayacağını belirlemek için ZE senin Çeviklik (Gizlilik) puanını, o yaratığın edilgen Bilgelik (Algı) puanıyla karşılaştırır. Bu puan, 10 + o yaratığın Bilgelik tamlayıcısına eşittir. Tabii ki de bu duruma diğer bonuslar ve cezalar da eklenmelidir. Eğer yaratığın avantajı varsa 5 eklenir. Dezavantajı varsa 5 çıkarılır.

Örneğin, eğer 1. Seviye bir karakterin Bilgelik puanı (+2 yetkinlik puanı da dâhil olmak üzere) 15 ve Algı becerisinde de yetkinliği (+2 tamlayıcı) varsa, onun edilgen Bilgelik (Algı) puanı 14'tür.

Neleri Görebilirsin? Gizlenmiş bir yaratığı veya nesneyi bulma durumunu belirleyecek ana etmenlerden biri bir bölgeyi ne kadar iyi görebildiğine bağlıdır ki bu bölge, 8. Kısımda da açıklandığı üzere **hafif engelli** veya **çok engelli** olabilir.

Zırh Seviyesi

5. Kısımda da anlatıldığı üzere giydiğin zırha bağlı olarak Çeviklik tamlayıcının bir kısmını veya hepsini Zırh Seviyene ekleyebilirsin.

Savaş Sırası

Her savaşın başlamasından önce Çeviklik kontrolü yapılarak savaş sırası belirlenir. Savaş Sırası, 9. Kısımda da anlatıldığı üzere, yaratıkların savaş esnasında hangi sırayla harekete geçeceklerini belirler.

Bünye

Bünye sağlık durumunu, dayanıklılığı ve yaşam gücünü belirler.

Bünye Kontrolleri

Bünye kontrolleri sıklıkla yapılan kontroller arasında değildir ve hiçbir beceri Bünye kontrolüne uygulanmaz. Çünkü bu yeteneğin temsil ettiği dayanıklılık, karakterin veya canavarın belirli bir çaba göstermesinden yani aktif olmasından ziyade büyük oranda edilgendir. Bununla beraber bir Bünye kontrolü normal sınırların ötesine geçme çabanı ölçebilir.

ZE, şuna benzer şeyleri yapmaya çalışırken senden Bünye kontrolü yapmanı isteyebilir:

- Nefesini tutmak
- Dinlenmeksizin yürümek veya çalışmak
- Uykusuz kalmak
- Yemeden ve içmeden hayatta kalmaya çalışmak
- Kocaman bir bardak birayı tek dikişte içmeye çalışmak

Can Puanları

Bünye tamlayıcın can puanlarına katkıda bulunur. Normal şartlar altında can puanı için attığın her Can Zarına, Bünye tamlayıcını da eklersin.

Eğer Bünye tamlayıcın değişirse en yüksek can puanın (can puan üst sınırın) da değişir. Yeni tamlayıcına sanki 1. Seviyeden itibaren sahipmişsin gibi davranır ve en yüksek can puanını buna göre yeniden belirlersin. Örneğin, 4. Seviyeye ulaştığında Bünye puanını arttırırsan Bünye tamlayıcın +1'den +2'ye çıkar. Sen de Bünye tamlayıcın sanki en baştan itibaren +2'ymiş gibi davranır, can puanını yeniden belirlersin. Dolayısıyla ilk üç seviyede can puanına 3 puan eklerken artık 4. Seviyeden itibaren can puanını yeni tamlayıcınla belirlersin. Veya 7. Seviye bir karaktersen ve bazı etmenler Bünye puanını, Bünye tamlayıcını 1 puan azaltmana neden olacak kadar düşürüyorsa, can puanın da 7 puan azalmış demektir.

Zekâ

Zekâ zihinsel uyanıklığı, bilginin ne kadar doğru hatırlandığını ve mantıklı düşünme kabiliyetini ölçer.

Zekâ Kontrolleri

Ne zaman mantığını, eğitimini, hafızanı ve tümdengelimli düşünce yapını kullanmaya karar versen Zekâ kontrolü yapman gerekir. Arkış, Tarih, Araştırma, Doğa ve Din becerileri, belirli Zekâ kontrolleriyle uygunluk içindedir.

Arkış. Zekâ (Arkış) kontrolün büyülere, büyülü nesnelere, büyülü sembollere, büyülü geleneklere, varlık âlemlerine ve o âlemlerde yaşayanlara dair bilgileri hatırlama yeteneğini ölçmektedir.

Tarih. Zekâ (Tarih) kontrolün, tarihi olaylara, efsanevi kişiliklere, kadim krallıklara, geçmiş anlaşmazlıklara, yakın dönemdeki savaşlara ve kayıp medeniyetlere dair bilgilerini hatırlama düzeyini ölçer.



Araştırma. İpuçları için etrafına bakınmak ve o ipuçlarına dayalı bazı sonuçlara varmak için Zekâ (Araştırma) kontrolü yaparsın. Gizli bir nesnenin nerede olduğunu bulabilir, bir yaranın görünüşünden onu nasıl bir silahın açtığını öğrenebilir veya bir tüneli çökertecek zayıf noktanın neresi olduğunu belirleyebilirsin. Gizli bir bilgi parçacığı için kadim yazmaları gözden geçirmek de Zekâ (Araştırma) kontrolü gerektirebilir.

Doğa. Zekâ (Doğa) kontrolün, arazi, bitkiler ve hayvanlar, hava ve mevsimsel döngülere dair bilgileri hatırlama düzeyini ölçer.

Din. Zekâ (Din) kontrolün ilahlara, ayinlere, dualara, dini hiyerarşilere, kutsal sembollere ve gizli tarikatların uygulamalarına yönelik bilgileri hatırlama düzeyini ölçer.

Diğer Zekâ Kontrolleri. ZE şuna benzer şeyleri yapmaya çalışırken senden Zekâ kontrolü yapmanı isteyebilir:

- Sözcükleri kullanmadan bir yaratıkla iletişim kurmak.
- Değerli bir nesnenin kıymetini belirlemek.
- Şehir muhafızlarının kontrolünden geçebilmek için kendini gizlemeye çalışmak.
- Sahte bir belge yapmak.
- Bir nesne veya ticarete ait bilgileri hatırlamak.
- Bir beceri oyununu kazanmak.

Büyü Yapma Yeteneği

Büyücüler büyü yapmak için Zekâ puanını kullanırlar ki bu, yaptıkları büyünün kurtulma GS'sini belirlemeye yardımcı olur.

Bilgelik

Bilgelik, etrafındaki dünyayla ne kadar uyumlu olduğunu yansıtır, anlayışı ve önseziyi temsil eder.

Bilgelik Kontrolleri

Bilgelik kontrolü, beden dilini okuma, birinin duygularını anlama, etrafta olan bitenleri fark etme veya yaralı biriyle ilgilenme çabaları için gerekir. Hayvan İdaresi, Sezgi, Tıp, Algı ve Hayatta Kalma becerileri, Bilgelik kontrolleriyle uygunluk içindedir.

Hayvan İdaresi. Evcil bir hayvanı sakinleştirmek, üzerine bindiğin hayvanın korkmasını engellemek veya bir hayvanın duygularını anlamak için ZE, Bilgelik (Hayvan İdaresi) kontrolü yapmanı isteyebilir. Ayrıca ne zaman bineğinle beraber tehlikeli bir şey yapacak olsan yine Bilgelik (Hayvan İdaresi) kontrolü yapman gerekir.

Sezgi. Bilgelik (Sezgi) kontrolün, bir yaratığın gerçek niyetini anlamanı sağlar. Mesela birinin yalanını yakalamak veya bir kişinin sonraki hamlesini tahmin etmek için Bilgelik (Sezgi) kontrolü yaparsın. Böyle yapmak beden dilinden, konuşma alışkanlıklarından ve hareketlerin değişiminden ne kadarını fark ettiğini ölçmeye yarar.

Tıp. Bilgelik (Tıp) kontrolü, ölmekte olan bir arkadaşının durumunu stabil hale getirmeni veya bir hastalığa teşhis koymanı sağlar.

Algı. Bilgelik (Algı) kontrolün herhangi bir şeyin varlığını fark etmene, duymana veya başka bir yolla tespit edip edemediğine bakar. Genel olarak etrafında olup bitenlerin ne kadar farkında olduğunu ve duyularının ne kadar keskin olduğunu ölçer. Örneğin, kapalı bir kapının ardındaki konuşmayı dinlemeye, açık bir pencerenin altından, içeriye kulak kabartmaya veya ormanda gizlice gezinen canavarları duymayı deneyebilirsin. Ayrıca önünde engel olan şeyleri veya kolayca görülemeyen şeyleri görmeye de çalışabilirsin. Mesela önündeki yolda tuzak kuran orklar veya bir ara sokakta seni bekleyen, gizlenmiş haydutlar var mı yok mu; ya da kapalı, gizli bir kapının altından içerideki mumun ışığı geliyor mu gelmiyor mu?

Gizli Bir Nesneyi Bulmak

Karakterin gizli bir kapı veya tuzak gibi bir şeyi ararken, ZE'n genellikle senden Bilgelik (Algı) kontrolü yapmanı ister. Böyle bir kontrol, aksi halde göremeyeceğin gizli detayları veya başka türlü bilgi ve ipuçlarını bulmaya yarar.

Çoğu durumda, ZE'nin başarı ihtimalini değerlendirmesi için aramayı nerede yaptığını anlatman gerekir. Örneğin, bir anahtar, bir bürodaki elbise dolabının en üst çekmecesinde bulunan, katlı çamaşırlar arasında olsun. Eğer ZE'ne, odada dolaştığını, ipuçları için duvarlara ve eşyalara baktığını söylersen, Bilgelik (Algı) sonucun ne olursa olsun anahtarı bulma ihtimalin yok demektir. Başarı ihtimali için çekmecelere baktığını veya büroyu aradığını özellikle söylemelisin.

Hayatta Kalma. ZE'n, izleri takip etmek, vahşi hayvanları avlamak, arkadaşlarını donuk bir buz çölünden geçirmek, yakınlardaki baykuşayılarına ait izleri tanımak, hava durumunu tahmin etmek veya bataklıklar gibi doğal tehlikelerden uzak durmakta ne kadar başarılı olabileceğini ölçmek için Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolü yapmanı isteyebilir.

Diğer Bilgelik Kontrolleri. ZE şuna benzer şeyleri yapmaya çalışırken senden Bilgelik kontrolü yapmanı isteyebilir:

- Bir sonraki adımın ne olacağını belirlerken içgüdülerinin ne söylediğine bakmak
- Ölü veya yaşayan bir yaratığın hortlak olup olmadığını belirlemek

Büyü Yapma Yeteneği

Ruhaniler, meşhiniler ve kolcular, büyü yapma yeteneği olarak Bilgelik puanlarını kullanırlar ki bu onlara yaptıkları büyünün kurtulma GS'sini belirlemede yardımcı olur.

Karizma

Karizma, başkalarıyla ne kadar etkin bir şekilde etkileşime geçtiğini gösterir. Öz güven ve konuşma sanatı gibi etmenleri içinde bulundurur ve etkileyici veya sözünü dinleten bir karakter özelliği olarak kendini gösterebilir.

Karizma Kontrolleri

Birilerini etkilemeye veya eğlendirmeye veya ikna edici bir yalan söylemeye çalıştığın zaman ya da zorlu bir görüşme, konuşma esnasında durumu ne kadar iyi idare edebildiğini belirlemek için bir Karizma kontrolü yapman gerekebilir. Aldatma, Korkutma, Performans ve İkna becerileri, Karizma kontrolleriyle uygunluk içindedir.

Aldatma. Karizma (Aldatma) kontrolün, ister sözlerinle ister davranışlarınla, bir gerçeği ne kadar ikna edici bir şekilde gizleyebildiğini belirler. Bu aldatma hamlesi, muğlak bilgilerle başkalarını yanlış yönlendirmeden doğrudan söylenen yalana kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Normal durumlar arasında bir muhafızı kandırmak, bir tüccarı dolandırmak, kumar oynayarak para kazanmak, kendini kılığına girdiğin kişi olduğuna ikna etmek, birisinin şüphelerini sahte güvencelerle ortadan kaldırmaya çalışmak veya çok büyük bir yalan söylerken soğukkanlılığını korumak bulunmaktadır.



Korkutma. Birini tehditlerle, düşmanca hareketlerle ve fiziksel şiddetle bir şeye ikna etmeye çalıştığında, ZE senden Karizma (Korkutma) kontrolü yapmanı isteyebilir. Bu duruma verilecek örnekler arasında bir mahkûmdan bilgi almaya çalışmak, sokak haydutlarını caydırmaya çalışmak veya kırık bir şişe parçasını kullanarak alaycı bir vezirin aldığı kararı gözden geçirmeye ikna etmek olabilir.

Performans. Karizma (Performans) kontrolü bir grup izleyiciyi müzikle, dansla, oyunculukla, hikâye anlatıcılığıyla veya başka bir tür eğlence şekliyle ne kadar iyi eğlendirebildiğini ölçer.

İkna. Nazik, sosyal meziyetlere sahip veya iyi huylu bir kişi veya grubu etkilemeye çalıştığında, ZE senden Karizma (İkna) kontrolü yapmanı isteyebilir. Normal olarak iyi niyetle hareket ettiğinde, arkadaşlıkları güçlendirmek istediğinde, candan bir istekte bulunduğunda veya ortamda düzgün davranmak istediğinde ikna yöntemini kullanırsın. Başkalarını ikna etme örnekleri arasında bir kâhyadan, kralı görmek için grubuna izin vermesini istemek, savaşan kabileleri barış masasına oturtmak veya bir kasaba halkını şevke getirmek bulunabilir.

Diğer Karizma Kontrolleri. ZE şuna benzer şeyleri yapmaya çalışırken senden Karizma kontrolü yapmanı isteyebilir:

- Haberleri, söylentileri ve dedikoduları öğrenmek için konuşulacak en iyi kişiyi bulmakta.
- Konuşulmakta olan şeylerin ana fikrini öğrenmek için bir topluluğun arasına sızmakta.

Büyü Yapma Yeteneği

Ozanlar, kutsamanlar, büyücüler ve cadılar büyü yapma yetenekleri olarak Karizma puanlarını kullanırlar ki bu da yaptıkları büyünün kurtulma kontrolü GS'sini belirlemeye yardımcı olur.

Kurtulma Kontrolleri

Bir kurtulma kontrolü –aynı zamanda bir kurtulma da denir– bir büyüye, bir tuzağa, bir zehre, bir hastalığa veya bunlara benzer herhangi bir tehdide, karşı koyma girişimini temsil eder. Normalde kurtulma kontrolü yapmaya karar vermezsin. Birini yapmak zorunda kalırsın çünkü karakterin veya canavarın tehlikeli bir durumla yüz yüzedir.

Bir kurtulma kontrolü yapmak için bir z20 at ve uygun tamlayıcıyı ekle. Örneğin, Çeviklik tamlayıcını Çeviklik kurtulma kontrolüne eklersin.

Bir kurtulma kontrolü o an içinde bulunulan bonuslara ve cezalara göre değiştirilebilir ve ZE'nin de belirleyeceği üzere avantaj veya dezavantajlardan etkilenebilir.

Her sınıf en az iki kurtulma kontrolünde yetkindir. Örneğin sihirbaz, Zekâ kurtulma kontrollerinde yetkindir. Beceri yetkinliklerinde olduğu gibi bir kurtulma kontrolündeki yetkinlik, karaktere, belirli bir yetenek puanını kullanan kurtulma kontrollerine yetkinlik bonusunu eklemesine izin verir. Bazı canavarların da kurtulma kontrollerinde yetkinlikleri vardır.

Bir kurtulma kontrolü için Güçlük Seviyesi (GS), ona neden olan etki tarafından belirlenir. Örneğin, bir büyü için kurtulma kontrolü GS'si, büyüyü yapanın büyü yapma yeteneği ve yetkinlik bonusu tarafından belirlenir.

Başarılı veya başarısız bir kurtulma kontrolünün sonucu bu kontrolü yaptıran etki tarafından detaylıca açıklanmaktadır. Genellikle başarılı bir kurtulma, o yaratığın ya hiç zarar almamasını ya da belirli bir seviyeye indirilmiş zararı almasını sağlamaktadır.





8. KISIM: MACERACI YAŞAMI



ADİM KORKULAR MEZARINA GİRMEK, Sudibi'nin arka sokaklarından sıvışmak, Dehşet Adası'nın balta girmemiş ormanlarındaki taze bir izi takip etmek –ZİNDANLAR & EJDERHALAR maceracılarının hayatları böyledir. Karakterin, unutulmuş harabeleri ve kimsenin bilmediği toprakları dolaşabilir, karanlık gizemleri ve sinsi planları ortaya çıkarabilir ve kötü canavarları avlayabilir. Ve eğer her şey yolunda giderse yeni bir maceraya çıkmadan önce elde ettiğiganimeti harcamak için hayatta kalabilir.

Bu kısım, harekete (yürüme-yolculuk) dair ana etmenlerden sosyal etkileşimin karışıklığına kadar maceracı yaşamının temel ilkelerini kapsamaktadır. Maceralar arasında karakterinin yapmak isteyebileceği faaliyetler hakkındaki bilgilere ek olarak mola vermeye dair kurallar da yine bu kısımdadır.

Maceracılar ister eski bir zindanı keşfetsinler ister bir kralın sarayındaki karışık ilişkilere bulaşsınlar oyun, kitabın Giriş bölümünde kısaca değinildiği gibi kendine ait bir düzende ilerlemektedir ki bu da şöyledir:

1. ZE çevreyi anlatır.
2. Oyuncular yapmak istediklerini anlatır.
3. ZE oyuncuların eylemlerinin sonuçlarını anlatır.

Normalde ZE içinde bulunulan maceranın ana çerçevesini çizmek, karakterlerin bir zindanı keşfi esnasında hangi aşamada olduklarını takip etmek veya yabani topraklarda nerelere gittiklerini unutmamak için bir harita kullanır. ZE'nin notları (haritanın lejantı da dâhil) maceracılar yeni bir bölgeye girdiğinde karşılarına nelerin çıkacağı hakkındadır. Bazen, zamanın geçişi ve maceracıların eylemleri neler olacağını belirler. Böyle olduğunda ZE, maceracıların faaliyetlerini takip etmek için bir harita yerine bir zaman tablosu veya akış tablosu da kullanabilir.

ZAMAN

Zamanın takibinin önemli olduğu durumlarda ZE, yapılacak şey için ne kadar zamanın gerekli olduğuna karar verir. ZE, içinde bulunulan duruma göre farklı zaman ölçekleri kullanabilir. Bir zindanda, maceracıların hareketleri **dakika** ölçeğinde meydana gelir. Uzun bir koridordan ilerlemeleri yaklaşık bir dakika sürer, başka bir dakika, bu koridorun sonundaki kapıda herhangi bir tuzak olup olmadığını kontrol etmek için harcanır ve bunlara ek olarak bir on dakika da kapının arkasındaki odada bulunabilecek değerli ve kıymetli eşyaların araştırılmasında uçar gider.

Bir şehirde veya yabani topraklarda zaman ölçeğinin **saat** olması daha uygundur. Ormanın tam kalbinde yer alan yalnız kuleye ulaşmak için acele eden maceracıların otuz kilometre uzaklıktaki bu yere ulaşmaları sadece beş saat sürecektir.

Daha uzun yolculuklar için zamanı **günlerle** ölçmek en iyi yöntemdir. Baldur Geçidi'nden Sudibi'ne giden yolda hareket halinde olan maceracılar, bir obot baskınına uğramadan önce dört günlük sorunsuz bir yolculuk yapmıştır.

Savaş ve diğer hızlı durumlarda oyun, 9. Kısımda da anlatıldığı üzere bir **turun** 6 saniye olduğunu varsaymaktadır.

HAREKET (YÜRÜYÜŞ, İLERLEYİŞ)

Gürüldeyen bir ırmakta, yüzerek karşıdan karşıya geçmek, bir zindan koridorunda sessizce ilerlemek, keskin kenarlara sahip bir uçurumun kenarında yürümeye çalışmak –buna benzer tüm hareketler Z&E maceralarında anahtar roldedir.

ZE, maceracıların geride bıraktığı mesafeyi veya zamanı kullanmaksızın, onların hareketlerini özetleyebilir: "Ormanın içinde ilerlemeye başladıktan sonraki üçüncü günün akşamının geç saatlerinde zindanın girişini buluyorsunuz." Bir zindanda, özellikle büyük bir zindan veya bir mağara sisteminde bile ZE, canavarlarla yapılan savaşlar arasındaki faaliyetleri özetleyebilir: "Kadim cüce kalesinin girişindeki muhafızı öldürdükten sonra haritanıza bakıyorsunuz. Önünüzdeki yolculuk, sizi kilometreler boyunca yankılar içindeki boş koridorlardan geçiriyor ve nihayetinde kemer şeklindeki dar bir taş köprüyle üzerinden geçilen derin bir uçuruma ulaşıyorsunuz."

İster günler, ister saatler isterse dakikalar sürsün bazen bir yerden başka bir yere ne kadar zamanda gidildiğini bilmek önemlidir. Yolculuk süresini belirlemek için kullanılan kurallar iki etmene dayalıdır: Hareket halindeki yaratıkların yürüme ile yolculuk hızları ve etraflarındaki coğrafya ile arazinin şartları.

HIZ

Her karakter ve canavarın bir hızı vardır. Bu hız o karakter veya canavarın 1 turda kat edebileceğin mesafenin metre olarak gösterilmesidir. Bu sayı, hayatı tehdit eden anlardaki enerjik hareket patlamaları olarak değerlendirilir.

Aşağıdaki kurallar bir karakter veya canavarın bir dakika, bir saat veya bir günde ne kadar hareket edebileceğini belirler.

YOLCULUK HIZI

Maceracılar grubu yolculuk yaparken Yolculuk Hızı tablosunda da gösterildiği üzere normal, hızlı veya yavaş hızda ilerleyebilir. Tablo, belirli bir sürede grubun ne kadar yol kat edeceğini ve yürüme hızının bir etkisinin olup olmayacağını göstermektedir. Yüksek hızla ilerlemek karakterlerin algısını azaltabilir. Yavaş bir hız ise etrafa gizlenmeyi ve bir bölgeyi daha detaylıca aramayı mümkün kılabilir (Daha fazla bilgi için bu kısmın ilerisindeki "Yolculuk Esnasında Faaliyet" başlığına bak).

Cebri Yürüyüş. Yürüyüş Hızı tablosu, bir karakterin günde 8 saat yürüyebileceğini varsayar. Bu sınır, bitkin kalma pahasına zorlanabilir.

8 saatten sonraki her bir saat için karakterler tabloda hızlarına uygun düşen Saat sütunundaki mesafe kadar yol alır ve her karakter her bir saatin sonunda Bünye kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. GS, 8 saatten sonraki her bir saat için 10 + geçirilen saat sayısıdır. Başarısız bir kurtulma kontrolünde karakter, bir seviye bitkinlik kazanır (Ek A).

Binekler ve Araçlar. Kısa süreler için (bir saate kadar) hayvanların çoğu insanlar ve insanlara benzeyen canlılardan çok daha hızlı hareket eder. Binekli bir karakter bir saat kadar dörtnala gidebilir ve böylece hızlı yolculuk hızıyla gideceği yolun iki katını aşabilir. Eğer her 12 ila 15 kilometrede yeni binekler bulunabiliyorsa, karakterler uzun mesafeleri büyük bir hızla aşabilir ama bu yoğun nüfuslu yerler haricinde çok nadirdir.



At arabaları gibi araçların veya diğer kara araçlarının hızı normal hızda değerlendirilir. Bir su aracına binmiş olan karakterlerin hızları, o su aracı tarafından belirlenir (5. Kısıma bak) ve hızlı yürüyüşten kaynaklı cezalara veya yavaş yürüyüşten kaynaklı faydalara sahip olmazlar. Araca ve kişi sayısına bağlı olarak gemiler günde 24 saat hareket halinde olabilir.

Kanatlıat veya karlan gibi belirli türdeki özel binekler veya *uçan halı* gibi özel araçlar çok daha hızlı hareket etmeni sağlar. Özel yolculuk türlerine dair bilgiler *Zindan Efendisinin Rehberi*'nde bulunmaktadır.

Yolculuk Hızı

	... kat edilen mesafe			
Hız	**Dakikada**	**Saatte**	**Günde**	**Etki**
Hızlı	150 m.	6 km.	50 km.	Edilgen Bilgelik (Algı) puanına -5 puan ceza
Normal	100 m.	4 km.	40 km.	—
Yavaş	50 m.	2 km.	30 km.	Gizlenebilir

Zor (Zorlu) Arazi

Yolculuk Hızı tablosunda verilen hızlar nispeten düz, basit bir arazi üzerinde bulunduğunu varsayar: Yollar, düz ovalar veya engelsiz zindan koridorları. Ama maceracılar sıklıkla balta girmemiş, sık ormanlar, derin bataklıklar, enkaz dolu harabeler, dik dağlar ve buz kaplı göllerle karşı karşıya kalır ki bunların hepsi zorlu arazidir.

Zorlu arazide yarım hızla ilerlersin –zorlu arazide 1 metre ilerlemek senin 2 metre hızına karşılık gelir– dolayısıyla bir dakika, bir saat veya bir günde kat edeceğin mesafenin sadece yarısını aşabilirsin.

Özel Hareket Türleri

Tehlikeli zindanlar veya yabani bölgelerde ilerlemek genellikle sadece yürümekten daha fazlasını gerektirir. Maceracılar gitmek istedikleri yere ulaşmak için tırmanabilir, sürünebilir, yüzebilir veya zıplayabilir.

Tırmanmak, Yüzmek ve Sürünmek

Tırmanırken veya yüzerken her bir metrelik hareket fazladan bir metreye ihtiyaç duyar. (Eğer zorlu arazideyse 2 metre.) Tabii bu hareketi gerçekleştiren yaratığın tırmanma veya yüzme hızı yoksa. ZE'nin seçimine bağlı olarak kaygan veya tutunacak sadece birkaç yeri olan bir yere tırmanmak başarılı bir Güç (Atletizm) kontrolü gerektirir. Benzer şekilde hızla akan sularda ilerleyebilmek de başarılı bir Güç (Atletizm) kontrolü gerektirir.

Zıplamak

Güç puanın ne kadar uzağa atlayabileceğini belirler.

Uzun Atlama. Uzun bir atlayış gerçekleştirirken eğer zıplamanın hemen öncesine değin en az 4 metrelik bir koşma mesafesine sahipsen havada, Güç puanın + 1 metre kadar ilerlersin. Durduğun yerden bir uzun atlama yaptığında, bu mesafenin sadece yarısını aşabilirsin. Her iki durumda da atlayışta kat edeceğin her bir metre, yürüyüş hızından bir metre azalması demektir.

Bu kural, atlayışının yüksekliğini dikkate almamaktadır. Yani buna göre bir nehir veya uçurumdan atlamak arasında fark yoktur. ZE'nin seçimine bağlı olarak bir çit veya alçak bir duvar gibi kısa boylu engelleri aşmak için GS 10 Güç (Atletizm) kontrolü yapman istenebilir. Başarısız olursan, atlayışta böyle bir engele çarpmışsın demektir.

Atlayışın ardından indiğin yer zorlu araziyse ayaklarının üzerine inip inmediğini görmek için GS Çeviklik (Akrobasi) kontrolünde başarılı olmalısın. Aksi halde yere düşmüşsün demektir.

Yüksek Atlama. Yüksek bir atlayış gerçekleştirirken, eğer zıplamanın hemen öncesine değin en az 4 metrelik koşma mesafesine sahipsen, zıplayacağın uzaklık Güç tamlayıcın + 3 metreye denktir. Durduğun yerden bir uzun atlama yaptığında, sadece bu mesafenin yarısını aşabilirsin. Her iki durumda da atlayışta kat edeceğin her bir metre, yürüyüş hızından bir metre azalması demektir. Bazen ZE'n, normalden daha yükseğe çıkıp çıkmadığını öğrenmek için Güç (Atletizm) kontrolü yapmanı isteyebilir.

Zıplama esnasında, kollarını, kendi boyunun yarısı kadar bir mesafeye uzatabilirsin. Böylece zıplama yüksekliğine ek olarak boyunun 1.5 katı kadar bir yüksekliğe de uzanabilirsin.

Yolculuk Esnasında Hareket

Maceracılar bir zindan veya yaban arazide ilerlerken tehlikelere karşı tetikte olmalıdır ve bazı karakterlerin, grubun yolculuğunu başarıyla tamamlaması için belirli görevler yerine getirmesi gerekebilir.

Yürüme Düzeni (Sırası)

Maceracıların bir yürüme sırası belirlemesi gerekir. Yürüme sırası hangi karakterlerin tuzaklardan etkilendiğini, hangilerinin gizlenmiş düşmanları fark edebileceğini ve hangilerinin bir savaş halinde düşmana en yakında duracağını belirlemeyi kolaylaştırır.

Bir karakter en önde, aralarda bir yerde ya da en arkada bulunabilir. Öndeki ve arkadaki karakterlerin, başka karakterlerle yan yana yürümesi için gerekli bir alana ihtiyaçları vardır. Üzerinde yürünen yol çok darsa, yürüme sırası buna göre ayarlanmalıdır. Bu da genellikle karakterlerin orta sıralara kaydırılmasıyla olur.

Üç Sıradan Daha Az. Eğer maceracılar grubu, yürüyüş düzenlerini sadece iki sırayla sınırlandırırsa, bunlar ön ve arka sıralar olarak değerlendirilir. Sadece tek bir sıra varsa bu ön sıra olarak değerlendirilir.

Gizlilik

Yavaş yolculuk hızıyla ilerlerken karakterler gizlenebilir. Açık arazide olmadıkları sürece karşılarına çıkan diğer karakterleri baskına uğratabilir veya onlara gizlice yaklaşabilirler. Gizlenme kuralları için 7. Kısıma bak.

Tehditleri Fark Etmek

Gruptaki herhangi birinin gizli bir tehdidi fark edip etmediğini belirlemek için karakterlerin edilgen Bilgelik (Algı) puanını kullan. ZE, bir tehdidin yürüme düzenindeki sadece belirli sıradaki bir karakter tarafından fark edilebileceğine karar verebilir. Örneğin, karakterler, tünellerden oluşmuş bir labirenti keşfederken ZE, onları takip eden gizli bir yaratığın sadece arka sıradakiler tarafından duyulabildiğine, ön ve orta sıradakiler tarafındansa duyulamayacağına karar verebilir.

Hızlı yolculuk hızıyla hareket halindeyken karakterler gizli tehditleri fark etmek için edilgen Bilgelik (Algı) puanlarına -5 ceza alırlar.



Yaratıklarla Karşılaşmak. Eğer ZE maceracıların yolculuk esnasında başka yaratıklarla karşılaşacağına karar verirse, o zaman olacaklar her iki tarafın ne karar vereceğine bağlıdır. Gruplardan birisi saldırmaya, konuşmaya, kaçmaya veya diğer tarafın ne yapacağını bekleyip görmeye karar verebilir.

Baskına Uğramak. Eğer maceracılar düşman bir yaratık veya grupla karşılaşırsa, savaş başladığında ZE, maceracıların ya da düşmanlarının baskına uğrayıp uğramadığına karar verir. Baskın konusunda daha fazla bilgi için 9. Kısıma bak.

DİĞER FAALİYETLER

Grup hareket halindeyken dikkatlerini başka işlere veren maceracılar, tehlikelere karşı korunmasızdır. Bu durumda karakterlerin edilgen Bilgelik (Algı) puanları, gizli tehditleri fark etmede gruba yardımcı olmaz. Bununla beraber tehlikelere karşı tetikte olmayan karakterler aşağıdaki faaliyetlerden birini veya ZE'nin izin verdiği başka şeyleri yapabilir.

Yön Bulmak. Karakter, grubun kaybolmasını engellemeye çalışabilir. Bunun için ZE, Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolü yaptırır. (*Zindan Efendisinin Rehberi* grubun kaybolup kaybolmadığını belirleyen kuralları anlatmaktadır.)

Bir Harita Çizmek. Karakter, grubun kat ettiği yolun bir haritasını çıkarabilir ve eğer kaybolurlarsa nerede olduklarını bulmaya yardımcı olabilir. Herhangi bir yetenek kontrolü gerektirmez.

İz Sürmek. Bir karakter, ZE'nin talebiyle, Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolü yaparak başka bir yaratığın geride bıraktığı izleri takip edebilir. (*Zindan Efendisinin Rehberi*'nde iz sürmeye dair kurallar bulunmaktadır.)

Gıda Bulmak. Karakter, tüketilmeye hazır yiyecek ve içecek toplamak için etrafı kolaçan edebilir. Bunun için ZE Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrolü isteyecektir. (*Zindan Efendisinin Rehberi*'nde Gıda Bulmaya yönelik kurallar bulunmaktadır.)

ÇEVRE

Doğası gereği, macera yaşamak karanlık ve tehlikeli yerlere girmeyi, gizemleri araştırmayı içermektedir. Bu bölümdeki kurallar maceracıların buna benzer yerlerle etkileşimdeyken uyması gereken kuralları içermektedir. *Zindan Efendisinin Rehberi* daha olağandışı durumlara ait kuralları açıklar.

DÜŞMEK

Yüksek bir yerden düşmek, bir maceracının en sık karşılaştığı tehlikelerden biridir.

Düşüşün sonunda, bir yaratık en fazla 20z6 olmak üzere düştüğü her 4 metre için, 1z6 sersemletici zarar alır. Düştüğü için zarar almaktan kaçamayan bir yaratığın durumu yere düşmüştür (yere devrilmiş).

BOĞULMAK

Bir yaratık 1 + Bünye tamlayıcısına eşit dakika kadar nefesini tutabilir (en az 30 saniye).

Bir yaratık nefessiz kaldığında veya boğulurken, Bünye tamlayıcısına eşit dakika kadar hayatta kalabilir (en az 1 tur). Bir sonraki turun başlangıcında, 0 can puanına düşer ve ölmeye başlar (ölmektedir). Yeniden nefes alıncaya değin ne can puanı kazanabilir ne de stabil hale getirilebilir.

GRUBU BÖLMEK

Bazen bir maceracılar grubunu birkaç küçük gruba bölmek mantıklıdır. Özellikle bir veya birden fazla karakter, önden gidip tehlikeleri keşfetmek isterse. Her biri bir diğerinden farklı hızda hareket eden birden fazla grup oluşturulabilirsin. Her grubun kendine ait ön, orta ve arka sıraları vardır.

Bu yaklaşımın sorunu, bir saldırı olması halinde grubun daha az üyeli birkaç küçük gruba bölünmüş olması gerçeğidir. Bu durumun faydasıysa gizli hareket etmeye meyilli karakterlerden oluşan küçük bir grubun, sakar karakterlerin alarma geçireceği bir grup düşmanın etrafından sessizce ve onlara fark ettirmeden yavaşça dolanabilmesidir. Yavaş hareket eden bir serseri ve keşişin, cüce kutsaman arkadaşlarını geride bıraktıklarında, fark edilmeleri daha zordur.

Örneğin 14 Bünye puanına sahip bir yaratık, nefesini 3 dakika tutabilir. Eğer boğulmaya başlarsa, 0 can puanına düşmeden önce hava almak için 2 turu vardır.

IŞIK VE GÖRÜŞ

Maceracılığın en temel faaliyetleri büyük oranda bir karakterin görme yeteneğine dayanır: Tehlikeyi fark etmek, gizli nesneleri bulmak, savaşta bir düşmana vurmak, bir büyüye hedef seçmek vs. Görmeyi engelleyen karanlık ve diğer engeller ciddi bir sorun yaratabilir.

Belirli bir bölgedeki görüş, hafif veya çok engelli olabilir. Karakterlerin **hafif engelli** bölgelerde –alacakaranlık, hafif sis veya orta derecede yeşillik gibi– görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajları vardır.

Karanlık veya yoğun sis gibi **çok engelli** bir bölge, görmeyi tamamen engellemektedir. Böyle bir bölgede bir şeyler görmeye çalışan bir karakter kör durumunun etkilerine sahiptir (Ek A'ya bak).

Bir alandaki ışığın varlığı veya yokluğu üç aydınlık kategorisi oluşturur: Parlak ışık, alacakaranlık ve karanlık.

Parlak ışık çoğu yaratığın normal şekilde görmesini sağlar. Kasvetli havalar bile parlak ışık sağlar. Ayrıca meşaleler, fenerler, ateşler ve diğer ışık kaynakları da belirli bir alan içinde aydınlanma sağlar.

Alacakaranlık. Ayrıca gölge de denir ki bu bölgedeki ışık kısmen engellenmiştir. Bir alacakaranlık alanı genellikle bir meşale gibi parlak bir ışık kaynağı ile onun etrafındaki karanlık alanın sınırında meydana gelmektedir. Güneş batarken veya doğarken görülen yumuşak ışık da alacakaranlık olarak sayılır. Özellikle parlak bir dolunay, araziyi alacakaranlık şeklinde aydınlatabilir.

Karanlık, görmeyi ciddi şekilde engelleyen bir durumdur. Karakterler karanlıkla, geceleri dışarıda (hatta pek çok aylı gecede), aydınlanma kaynağına sahip olmayan bir zindanda, yer altı sığınağında veya büyülü yollarla ışıktan yoksun hale getirilen yerlerde karşılaşırlar.

KÖRGÖRÜŞÜ

Körgörüşüne sahip bir yaratık, belirli bir mesafeyi, görme duyusuna ihtiyaç olmaksızın görebilir. Sızıklar gibi gözleri olmayan ve yarasalarla gerçek ejderhalar gibi etraflarını sesle veya oldukça hassas duyularla algılayan yaratıklar bu görüşe sahiptir.

KARAGÖRÜ

Özellikle yer altında yaşayanlar olmak üzere Z&E dünyalarındaki yaratıkların çoğunun karagörüsü vardır. Belirli bir alan dâhilinde, karagörüye sahip olan bir yaratık alacakaranlığı sanki parlak ışıkmış ve karanlığı da sanki





alacakaranlıkmış gibi görebilir. Dolayısıyla bu yaratık için karanlık bölgeler hafif engelli durumundadır. Bununla beraber bu yaratık karanlıktaki renkleri ayırt edemez sadece grinin tonlarını görür.

Gerçekgörü

Gerçekgörüye sahip bir yaratık belirli bir mesafeye kadar normal ve büyülü karanlıkta görebilir, görünmeyen yaratıkları ve nesneleri görebilir, görsel illüzyonları otomatik olarak fark edebilir ve onlara karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde otomatik olarak başarılı olabilir ve bir biçimdeğiştireni veya büyü kullanarak biçimini dönüştürmüş olan bir yaratığın gerçek halini görebilir. Dahası, bu yaratık Aral Âlemi de görebilir.

Yemek ve Su

Yemeyen ve içmeyen yaratıklar bitkinlikten etkilenmeye başlar (Ek A'ya bak). Gıda ve su eksikliğinden kaynaklanan bitkinlik, karakter gerekli miktarda yiyip içinceye kadar ortadan kalkmaz.

Yemek

Bir karakterin bir gün içinde yarım kilogramlık yemek yemesi gerekir. Yemek miktarını yarıya indirerek elindeki besin maddelerinin daha uzun süre gitmesini sağlayabilir. Bu şekilde bir güç içinde çeyrek kilogramlık yemek yemek yarım günü yemeksiz geçirmek demektir.

Bir karakter, 3 + Bünye tamlayıcısı (en az 1) gün kadar yemek yemeden yaşayabilir. Bu süreden sonraki her bir günün sonunda, o karakter otomatik olarak bir seviye bitkinlik puanı kazanır.

Bir gün boyunca normal miktarda yemek yenilmesi, yemeksiz geçen günlerin sayısını sıfırlar.

Su

Bir karakterin günlük dört litre suya ihtiyacı vardır. Eğer içinde bulunulan hava sıcaksa bu miktar sekiz litreye çıkar. Gerekli miktarın yarısı kadar su içen bir karakter, o günün sonunda GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ve başarısız olduğu takdirde bir seviye bitkinlik puanı almalıdır. Bu miktardan daha az seviyedeki suya erişebilen bir karakter o günün sonunda otomatik olarak bir seviye bitkinlik puanı kazanır.

Bir karakterin zaten bir veya daha fazla bitkinlik puanı varsa, o karakter her iki durumda da iki seviye bitkinlik puanı alır.

Nesnelerle Etkileşim

Bir karakterin, çevresindeki nesnelerle etkileşime geçmesi oyun sistemi açısından aslında o kadar zor değildir. Oyuncu, karakterinin bir kolu kaldırmak gibi bir eylemi yaptığını söyler ve eğer bunun sonucunda bir şey olursa ZE olanı oyuncuya anlatır.

Örneğin, bir karakter, duvardaki bir kolu kaldırmaya karar verir. Bu kol bir kale kapısını açabilir, odayı suyla doldurabilir veya yanındaki duvarda yer alan gizli bir geçidi açabilir. Eğer kol paslanmış ve yerinden oynamaz haldeyse, o karakterin bu kolu zorlaması gerekebilir. Böyle bir durumda ZE, karakterin kolu yerinden oynatıp oynatamayacağını görmek için Güç kontrolü yapımasına karar verebilir. ZE, buna benzer herhangi bir kontrolü eldeki görevin zorluğuna göre belirler.

Karakterler nesnelere silahları ve büyüleriyle zarar da verebilir. Nesneler zehirlenemezler ve zihinsel zarar göremezler (bu zarar türlerine karşı bağışıklıkları vardır). Ama bunun aksine fiziksel ve büyüsel saldırılardan diğer yaratıklar gibi etkilenirler. ZE, bir nesnenin ZS'ne ve can puanlarına karar verir ve belirli nesnelerin belirli saldırılara karşı dirençleri veya bağışıklıkları olduğuna hükmedebilir. (Nihayetinde bir ipi çekiçle kesmek zordur.) Nesneler her zaman Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde başarısız olurlar ve diğer kurtulma kontrolleri gerektiren etkilere karşı bağışıktırlar. Bir nesne 0 can puanına düşerse, kırılır.

Bunlara ek olarak bir karakter bir nesneyi kırmak için Güç kontrolü yapabilir. Böyle bir kontrol için GS'yi ZE belirler.

Sosyal Etkileşim

Zindanları keşfetmek, engelleri aşmak ve canavarları avlamak Z&E maceralarının kilit noktalarıdır. Bununla beraber bunlardan daha az öneme sahip olmayan başka bir konu da maceracıların, içinde yaşadıkları dünyada bulunan diğer canlılarla etkileşime geçmeleridir.

Bu etkileşimler pek çok şekilde olabilir. Vicdansız bir hırsızı yaptığı kötülükleri itiraf etmesine zorlayabilirsin veya canını kurtarmak için bir ejderhayı pohpohlamaya çalışabilirsin. ZE, o anda masadaki bir oyuncu tarafından kontrol edilmeyen diğer tüm karakterleri oynama görevini üstlenir. Böyle karakterlere **oyuncu olmayan karakter** (OOK) denir.

Genel hatlarıyla bakıldığında, bir OOK'nin sana karşı tavrı dostça, tarafsız veya düşmanca olabilir. Dost OOK'ler sana yardım etmeye hazır olanlarken düşman OOK'ler de senin yoluna çıkmaya, seni engellemeye meyillidirler. Elbette ki istediğin şeyleri dost OOK'lerden elde etmen daha kolaydır.

Sosyal etkileşimlerin iki ana birleşeni vardır: Rol yapmak ve yetenek kontrolü.

Rol Yapmak

Rol yapmak, kelimenin tam anlamıyla, bir rolü oynamaktır. Bu durumda bir oyuncu olarak bizzat *sen* karakterinin nasıl düşündüğünü, hareket ettiğini ve konuştuğunu belirlersin.

Rol yapmak, oyunun her anında olan bir parçadır ve sosyal etkileşimler ise en ön plana çıktığı anlardır. Karakterinin esprileri, tavırları ve kişiliği bu tür etkileşimlerin nasıl sonuçlanacağını belirler.

Karakterinin rolünü oynarken kullanabileceğin iki tarz vardır: Anlatıcı yaklaşım ve aktif yaklaşım. Çoğu oyuncu bu iki tarzın bir tür karışımını kullanır. Bu ikisinden hangisi senin daha çok hoşuna gidiyorsa onu kullan.

Rol Yapmaya Anlatıcı Yaklaşım

Bu yaklaşım tarzıyla karakterinin sözlerini ve eylemlerini ZE ve diğer oyunculara anlatırsın. Karakterinin nasıl düşündüğünün resmini çizer, herkese karakterinin neyi, nasıl yaptığını anlatırsın.

Örneğin, Chris cüce Tordek'i oynuyor. Tordek asabi bir cüce ve Pelerinormanı elflerini, ailesinin başına gelen talihsizliklerin sorumlusu olarak görüyor. Bir handa, kötü görünüşlü bir elf ozan, Tordek'in masasına oturuyor ve cüceyle bir konuşma başlatmaya çalışıyor.

Bunun üzerine Chris, "Tordek yere tükürüyor, ozana bir hakaret savuruyor ve ayaklarını yere vura vura başka bir masaya gidiyor. Kendine başka bir içki söylemeden önce gözlerini ozana dikip bakıyor," diyor.

Bu örnekte Chris, Tordek'in ruhsal durumunu masadaki diğer kişilere oldukça açık bir şekilde aktarmış oldu ve böylece ZE'ye, karakterinin tavrı ve hareketlerine dair net bir fikir verdi.



Anlatıcı rol yapma esnasında şunları akılda tutmanın faydası vardır:

- Karakterinin duygularını ve tavrını anlatmak.
- Karakterinin niyetine ve diğerlerinin bunu nasıl göreceğine odaklanmak.
- Anlatımı, istediğin ve kendini rahat hissettiğin kadar renklendirmek.

Her şeyi doğru, tam, eksiksiz veya mükemmel yapma konusunda endişelenme. Karakterinin ne yapacağını düşünmeye ve aklında gördüğünü anlatmaya odaklan.

Rol Yapmaya Aktif Yaklaşım

Anlatıcı rol yapma ZE'ne ve arkadaşlarına, karakterinin ne yapacağını anlatmaksa, aktif rol yapma da bunları *göstermek* demektir.

Aktif rol yapmayı kullanırken bir rolü oynayan aktör veya aktris gibi karakterinin sesiyle konuşursun. Hatta karakterinin hareketlerini ve beden dilini de yansıtabilirsin. Bu yaklaşım, anlatıcı rol yapmaya kıyasla daha etkilidir ve oyuna daha çok dâhil olunmasını sağlar. Gerçi her şey canlandırılamayacağı için bazı şeylerin yine de anlatılması gereklidir.

Yukarıda, Chris tarafından oynanan Tordek örneğine geri dönelim. Eğer Chris aktif rol yapmayı kullansaydı, sahne şöyle olurdu:

Tordek olarak konuşan Chris aksi ve boğuk bir sesle, "Ben de neden bir anda burasının at leşi gibi koktuğunu merak etmiştim. Söyleyeceklerini dinlemek isteseydim kolunu kırar, çığlıklarını dinlerdim," diyor ve sonra da normal sesiyle Chris ekliyor: "Ayağa kalkıyor, elfe bakıyor ve sonra da başka bir masaya geçiyorum."

Rol Yapmanın Sonuçları

ZE, herhangi bir OOK'nin nasıl tepki vereceğini belirlemek için karakterinin yaptıklarına ve tavrına bakar. Korkak bir OOK şiddet tehdidi altında tirtir titrer. İnatçı bir cüce kimsenin kendisinden faydalanmasına izin vermez. Mağrur bir ejderha iltifatları yalayıp yutar.

Bir OOK ile etkileşim halindeyken ZE'nin OOK'nin ruh halini, konuşmasını ve kişiliğini nasıl canlandırdığına dikkat et. Bu şekilde OOK'nin kişilik özelliklerini, ilkelerini, kusurlarını ve bağlarını öğrenebilir, OOK'nin tavrını etkilemek için bunları kullanabilirsin.

Z&E'deki etkileşimler, gerçek hayattaki etkileşimler gibidir. Eğer OOK'lere onların istediği bir şeyi verirsen, korktukları bir şeyle tehdit edersen veya duygularıyla oynarsan, sadece konuşarak istediğin hemen hemen her şeyi elde edebilirsin. Diğer taraftan, gururlu bir savaşçıya hakaret edersen veya bir soylunun müttefikleri hakkında kötü konuşursan, ikna veya aldatma çabalarının ne kadar etkisiz ve hatta zararlı olduklarını kısa süre içinde sana göstereceklerdir.

Yetenek Kontrolleri

Rol yapmaya ek olarak yetenek kontrolleri herhangi bir etkileşimin sonucunu belirlemede anahtar konumdadır.

Rol yapma çabaların bir OOK'nin tavrını etkileyebilir ama bu durumda şansın da halen söyleyecek bir çift sözü vardır. Örneğin, bir etkileşim esnasında ZE, OOK'nin tepkisini belirlemek için senden bir Karizma kontrolü yapmanı isteyebilir. Belirli durumlarda başka kontroller de yapılabilir. Ama bu tabii ki ZE'nin kararına kalmıştır.

Bir OOK ile nasıl etkileşime geçeceğini düşünürken beceri yetkinliklerini aklında bulundur ve en yüksek bonuslarına ve becerilerine dayanan yöntemleri kullanarak OOK'nin yapmanı istediği şeyi yapma ihtimalini kendi lehine arttır. Eğer grubun, kaleye girmelerine izin vermesi için muhafızı kandırmaları gerekiyorsa, Aldatma'da yetkin olan serseri, bu işi yapacak en iyi adaydır. Bir rehinenin serbest bırakılmasını görüşürken konuşmayı, İkna gücüne sahip bir ruhaninin yapması rehine için iyi olur.

Dinlenmek (Mola)

Ne kadar kahramanca olsa da maceracılar her günün her saatini keşif yaparak, insanlarla konuşarak veya savaşarak geçiremez. Dinlenmeye yani mola vermeye ihtiyaçları vardır –uyumak, yemek, içmek, yaralarıyla ilgilenmek, büyü yapmak için zihinlerini ve ruhlarını tazelemek ve önlerindeki maceralar için kendilerine zaman ayırmaları gerekir.

Maceracılar ve diğer yaratıklar gün içindeki bir macera esnasında kısa mola ve gün sonunda da uzun bir mola verebilir.

Kısa Mola

Kısa mola, kısa bir dinlenme demektir ki bu da en az 1 saattir. Bu sürede bir karakter yemek, içmek, okumak ve yaralarla ilgilenmekten daha zorlayıcı bir eylem yapmaz.

Bir karakter kısa molasının sonunda, -karakterinin seviyesine eşit olan- sahip olabileceği en fazla Can Zarlarından birini veya daha fazlasını harcayabilir. Bu yolla harcanan her Can Zarı için zar atılır ve karakterin Bünye tamlayıcısı buna eklenir. Böylece karakter, toplam sonuca eşit miktarda can puanı kazanmış olur (en az 0). Oyuncu, her bir zar atışından ve can puanı kazandıktan sonra yeniden bu özelliği kullanıp kullanmamaya karar verir. Bir karakter aşağıda açıklandığı üzere uzun bir molanın ardından harcadığı Can Zarlarının bir kısmını geri kazanır.

Uzun Mola

Uzun mola uzun bir süreyle dinlenmek demektir ki bu süre 8 saatten kısa olamaz. Bu esnada bir karakter en az 6 saat uyur ve hafif çaba gerektiren şeyleri en fazla 2 saat yapar: Okumak, konuşmak, yemek yemek veya nöbet tutmak. Eğer uzun mola bir dizi ciddi çaba gerektiren faaliyetler tarafından bozulursa –en az 1 saat yürümek, savaşmak, büyü yapmak veya benzer maceracılık faaliyetleri– karakterler, uzun bir molanın faydalarından yararlanmak için uzun molaya yeniden başlamalıdır.

Uzun bir molanın sonunda, bir karakter kaybettiği tüm can puanlarını geri kazanır. Bu karakter ayrıca toplamda sahip olduğu Can Zarlarının en fazla yarısı kadar Can Zarını geri kazanır (en az bir zar). Örneğin, eğer bir karakterin sekiz Can Zarı varsa, uzun bir molanın ardından harcadığı Can Zarlarından dört tanesini geri kazanır.

Bir karakter 24 saat içinde, bir uzun moladan başka aldığı uzun molalardan faydalanamaz ve uzun moladan faydalanması için en az 1 can puanına sahip olması gerekir.

Maceralar Arasında

Zindanlara yapılan yolculuklar ve kadim kötülüklere karşı yapılan savaşlar arasında maceracıların dinlenmek, iyileşmek ve kendilerini bir sonraki maceraya hazırlamak için zamana ihtiyaçları vardır. Pek çok maceracı bu zamanı silah ve zırh yapmak, araştırmak veya kazandıkları altınları harcamak gibi başka şeyler yapmak için de kullanır.

Bazı durumlarda zaman, olaysız veya çok az anlatımla geçer. Yeni bir maceraya başlarken ZE sadece belirli bir zamanın geçtiğini söylemeye ve karakterlerin ne yaptığının genel hatlarıyla anlatılmasına karar verebilir. Başka zamanlarda ZE



görebildiklerinin dışında olan bitenleri takip etmek için tam olarak ne kadar zamanın geçtiğini takip eder.

Yaşam Tarzı Giderleri

Maceralar arasında, 5. Kısımda da anlatıldığı üzere belirli bir yaşam tarzı ve o tarzı devam ettirmek için gerekli gider miktarını seçersin.

Belirli bir hayat tarzını yaşamanın karakterin üzerinde çok büyük bir etkisi yoktur. Ama bu hayat tarzı diğer kişilerin ve gruptakilerin sana olan tavırlarını etkileyebilir. Örneğin, aristokratik bir yaşam tarzı seçtiğinde, fakirlikle yaşayan birine kıyasla şehirdeki soyluları etkilemen daha kolay olur.

Dinlenme Etkinlikleri

Maceralar arasında ZE, karakterinin bu esnada ne yaptığını öğrenmek isteyebilir. Maceralardan uzak durulan bu zamanların süresi farklı olabilir ama bu sürede yapılan her faaliyetin tamamlanması için belirli bir süreye ihtiyaç vardır. Buna ek olarak her gün en az 8 saat dinlenmek gerektiği de unutulmamalıdır. Günlerin arka arkaya anlatılmasına gerek yoktur. Harcanacak günler için gereken en az günden daha fazla zamana sahipsen aynı şeyi daha uzun bir sürede yapmayı seçebilir veya başka bir faaliyete geçebilirsin.

Aşağıdakilerden başka boş zamanlarda yapılan faaliyetlerin olması da mümkündür. Karakterinin burada anlatılmayan bir faaliyetle meşgul olmasını istiyorsan bunu ZE'nle görüşmelisin.

Zanaatkârlık

Maceracılık ekipmanları ve sanat parçaları da dâhil olmak üzere büyü içermeyen nesneler ve eşyalar yapabilirsin. Yapmak istediğin eşyayı üretmede kullanılacak aletleri kullanmada yetkin olmalısın (genellikle esnaf aletleri). Bunun yanında yapmak istediğin şeyi gerçekleştirebilmek için başka malzemelere veya yerlere ihtiyacın olabilir. Örneğin, demirci aletlerinde yetkin olan birinin, bir kılıç ve zırh yapmak için demirci ocağına ihtiyacı vardır.

Üretim yaptığın her defasında, pazar değeri 5 altın parayı geçmeyen bir veya birden fazla eşya üretirsin ve toplam pazar değerinin yarısı değerinde hammadde kullanırsın. Eğer üretmek istediğin şeyin pazar değeri 5 altın paradan fazlaysa, her gün 5 altın paralık çalışarak toplama ulaşırsın. Örneğin, bir zırh takımını (Pazar değeri 1.500 ap) kendi başına üretmen 300 gün sürer.

Birden fazla karakter, bir eşya yapmak için işbirliği yapabilir. Tabii bu karakterlerin istenilen eşyayı yapmak için gerekli aletlerde yetkinliğe sahip oldukları ve aynı yerde beraber çalıştıkları varsayılırsa. Her karakter, o nesneyi yapmakla geçirilen her gün için 5 altın paralık katkıda bulunur. Örneğin, gerekli alet yetkinliklerine ve gerekli araçlara sahip olan üç karakterin bir zırh takımı yapmaları 750 altın para karşılığında 100 gün sürer.

Üretim yaparken, günde 1 ap harcamaya gerek kalmaksızın alçakgönüllü bir yaşam tarzı yaşamayı seçebilir veya normalin yarısı miktarı harcayarak rahat bir yaşam tarzı yaşayabilirsin (yaşam tarzı giderleri için 5. Kısma bak).

Bir Meslek Yapmak

Maceralar arasında çalışabilirsin. Böylece günde 1 ap ödemeksizin alçakgönüllü bir hayat yaşayabilirsin (Yaşam tarzı giderleri hakkında daha fazla bilgi için 5. Kısıma bak). Bu durum, mesleğini yaptığın süre boyunca devam eder.

Bir tapınak veya hırsızlar loncası gibi maaşlı işçilik sunan bir kurumun üyesiysen çalışmana gerek kalmaksızın rahat bir yaşam tarzı sürebilirsin.

Performans becerisinde yetkinsen ve maceralara atılmadığın sürelerde bu becerini kullanmak istersen, varsıl bir yaşam tarzı yaşayabilirsin.

İyileşmek

Maceralar arasında geçirdiği zamanda, sana ciddi zarar veren bir yara, hastalık veya zehirden kurtulabilirsin.

Üç günü iyileşmek için harcamanın ardından GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yaparsın. Başarılı olursan, aşağıdaki sonuçlardan birini seçebilirsin:

- Can puanlarını geri kazanmanı engelleyen etkilerden bir tanesini sonlandırmak.
- Önündeki 24 saat boyunca seni şu anda etkileyen bir hastalık veya zehre karşı kurtulma kontrollerinde avantaj kazanmak.

Araştırma Yapmak

Maceralar arasındaki zaman, araştırma yapmak için harika bir fırsattır. Böylece serüvenler boyunca kahramanların peşini bırakmayan gizemler çözülebilir. Araştırma, bir kütüphanedeki tozlu yazmalar ve dökülen tomarlardan; ağızlarından söylenti ve dedikoduları almak için yerli birine içki ısmarlamaya kadar pek çok farklı şekilde olabilir.

Araştırmana başladığında ZE ne tür bilginin erişilebilir olduğuna, onu bulmak için kaç gün geçirmen gerektiğine ve araştırmana herhangi bir kısıtlamanın (belirli birine, bir yere veya bir kitaba ihtiyaç olunması gibi) uygulanıp uygulanmadığına karar verir. ZE ayrıca bir veya birden fazla yetenek kontrolü yapmanı da isteyebilir. Mesela seni aradığın şeye götüren ipuçlarını bulmak için Zekâ (Araştırma) kontrolü veya birinin yardım etmesini sağlamak için Karizma (İkna) kontrolü. Bu şartlar yerine getirildiğinde, uygun olan bilgiyi öğrenirsin.

Araştırmayla geçen her bir gün için 1 ap harcamalısın. Bu miktar, (5. Kısımda anlatıldığı üzere) normal yaşam tarzı giderlerine dâhil değildir.

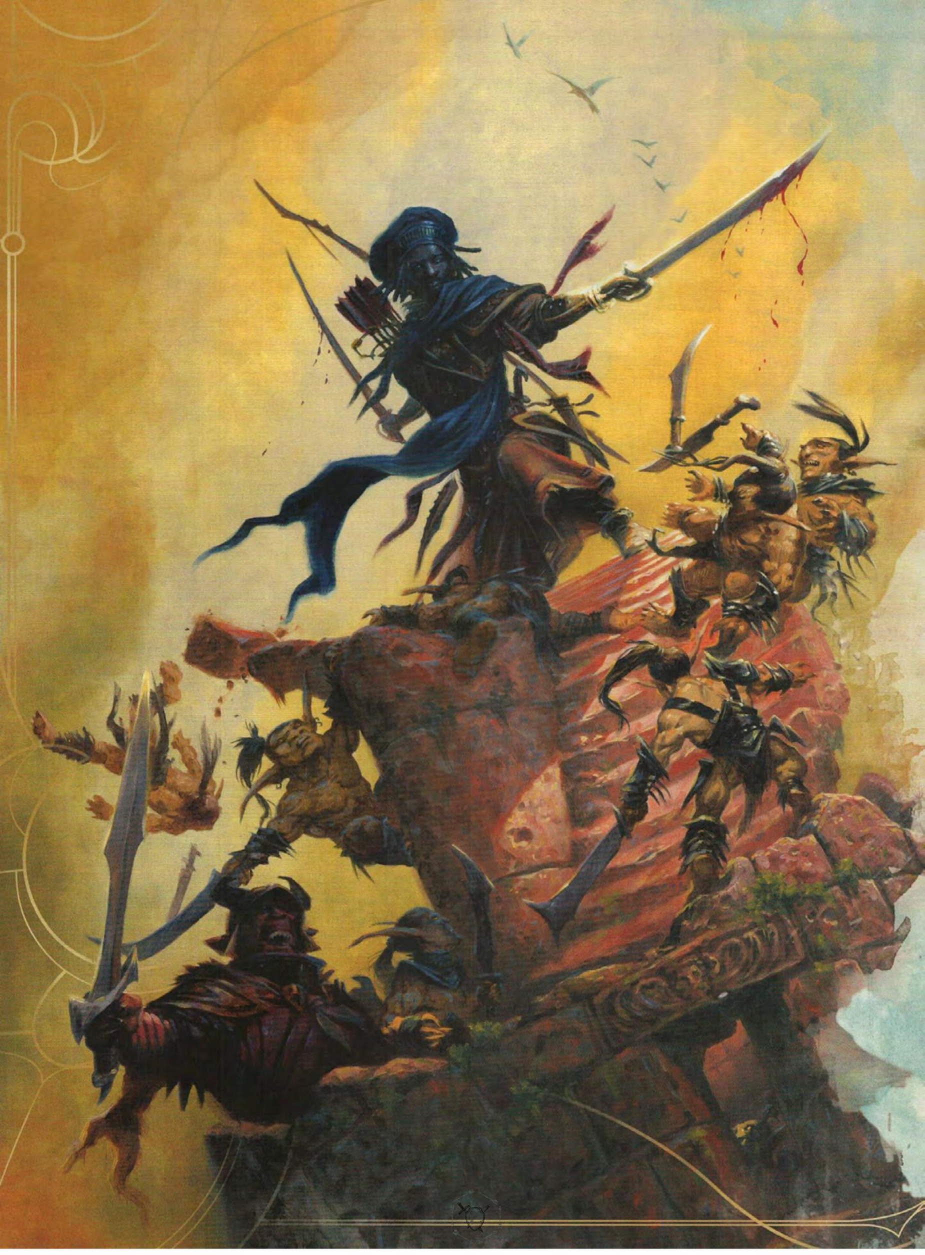
Eğitim Görmek

Maceralar arasındaki süreyi yeni bir dil öğrenmek veya bir alet takımını kullanmakta ustalaşmak için harcayabilirsin. ZE'n bunlardan başka eğitim seçenekleri de sunabilir.

İlk önce sana öğretmeyi isteyen bir öğretmen bulman gerekir. ZE, eğitimin ne kadar süreceğine ve bir veya daha fazla yetenek kontrolünün gerekli olup olmayacağına karar verir.

Eğitim 250 gün sürer ve her gün için 1 ap harcanır. Gerekli olan zaman ve parayı harcadıktan sonra yeni bir dil öğrenmiş veya yeni bir alet takımınde yetkinlik kazanmış olursun.





9. Kısım: Savaş



Kılıcın, kalkana çarparken çıkarttığı ses. Canavarların korkunç pençelerinin zırhları parçalarken çıkardığı kulakları tırmalayan gürültü. Bir sihirbazın yaptığı büyüyle ortaya çıkan ateş topunun gözleri kör eden parlaklığı. İğrenç canavarların pis kokusuna rağmen havada kendini belli eden kanın keskin kokusu. Delice kükremeler, zafer çığlıkları ve acı haykırışlar. Z&E'deki savaş kaotik, ölümcül ve heyecanlandırıcı olabilir.

Bu kısım ister kısa bir karşılaşma, ister bir zindandaki uzun soluklu savaş veya bir muharebe alanında olsun, karakterlerinin ve canavarların nasıl savaşacağına dair kuralları açıklamaktadır. Bu kısım boyunca kurallar sana, yani ya oyuncuya ya da Zindan Efendisi'ne hitap etmektedir. Zindan Efendisi savaştaki tüm canavarları ve oyuncuların oynamadığı karakterleri kontrol eder ve her bir oyuncu da bir maceracıyı kontrol eder. "Sen" oynadığın karakter veya kontrol ettiğin canavar anlamına da gelebilir.

Savaş Düzeni

Çarpışma demek, iki taraf arasındaki savaş, silahların çılgınca savrulması, aldatmacalar, karşı darbeler, ayak oyunları ve büyü yapımları demektir. Oyun, savaşın kaotik düzenini, bir dizi turlar ve sıralar haline getirir. Bir **tur**, oyun dünyasındaki yaklaşık 6 saniyeye denk gelmektedir. Bir tur esnasında, savaşa katılan her bir kişi, **sırayla** oynar. Kimin hangi sırayla oynayacağı, savaşın başında, savaş sırasını belirlemek için atılan zarlarla belirlenir. Sırayla herkes bir defa oynadığında, savaş aynı sırayla bir sonraki tura geçer. Ta ki taraflarından biri diğerini yenene kadar.

Baskın

Bir maceracı grubu, onlara saldırmak için ağaçlar arasında gizlenerek haydut kampına doğru sessizce ilerliyor. Bir jelatin küpü, zindandaki gizli bir geçitten ilerliyor ve kendisinin farkında olmayan maceracıları hapsetmeye hazırlanıyor. Bu durumlarda savaşan taraflardan birinin diğerine karşı baskın avantajı vardır.

ZE kimin baskın karşısında şaşkınlığa uğrayacağına karar verir. Eğer iki taraftan hiçbiri gizlenmeye çalışmazsa otomatik olarak birbirlerinin farkında olurlar. Aksi halde ZE saklananların Çeviklik (Gizlilik) kontrollerini, karşı taraftaki yaratıkların edilgen (pasif) Bilgelik (Algı) puanlarıyla kıyaslar.

Adım Adım Savaş

1. **Baskın Durumunu Belirle.** ZE, savaşa katılanlardan herhangi biri veya birilerinin baskına uğrayıp uğramadığına karar verir.
2. **Konumları Belirle.** ZE, tüm karakterlerin ve canavarların nerede yer aldığını, birbirlerine göre hangi konumlarda olduğuna karar verir. Maceracıların yürüme şekilleri, sıraları, oda içinde nerede yer aldıkları veya diğer konum bilgilerine göre ZE maceracıların belirli bir alanda nerede bulunduklarını –ve birbirlerinden ne kadar uzakta, birbirlerine göre nerelerde bulunduklarına –karar verir.
3. **Savaş Sırası Belirle.** Savaşa katılan herkes, savaş sırası belirlemek için zar atar ve böylece katılımcıların hangi sırayla harekete geçecekleri belirlenir.
4. **Sırayla Oyna.** Savaşa katılan herkes, savaş sırasındaki sırasına göre oyunu oynar.
5. **Sonraki Tura Başla.** Savaşa katılan herkes kendi sırasını oynadıktan sonra tur sona erer. Savaş sona erinceye değin 4. Adım tekrar edilir.

Tehdidi fark etmeyen herhangi bir karakter veya canavar, çatışmanın başında baskına uğramış olacaktır.

Eğer baskına uğradıysan, savaşın ilk turunda hareket edemez veya eylemde bulunamazsın ve o tur bitene değin bir tepki hakkın da olmaz. Bir grubun sadece tek bir üyesi dahi baskına uğrayabilir.

Savaş Sırası

Savaş sırası, savaş esnasında kimin hangi sırada saldıracağını belirler. Savaş başladığında her katılımcı, savaş sırasındaki yerlerini belirlemek için çeviklik kontrolü yapar. ZE birbirine benzeyen tüm yaratıklar için tek bir kontrol yapar. Böylece o grubun tüm üyeleri aynı anda hareket eder.

ZE, en yüksek Çeviklik kontrol puanına sahip olandan en düşük olana doğru, tüm katılımcıları bir sıraya dizer. Bu sıra (buna Savaş Sırası denir) her bir turda, kimin kimden önce veya sonra olduğunu belirler. Savaş sırası her turda aynıdır, değişmez.

Bu sıralamayı belirlerken bir beraberlik oluşursa ZE, kendisinin kontrol ettikleri arasında berabere kalanların hangisinin önce veya sonra gideceğine kendi karar verir. Aynı durum oyuncular için de geçerlidir. Eğer iki veya daha fazla sayıdaki oyuncu aynı Savaş Sırası puanına sahipse, kendi aralarında kimin önce kimin sonra gideceğine karar verirler. Eğer beraberlik durumu oyuncuların karakterlerinden biri ve ZE tarafından kontrol edilen bir yaratık arasında meydana gelmişse, kimin önce kimin sonra gideceği ZE tarafından belirlenebilir. Buna alternatif olarak ZE, aynı puana sahip olanlar arasında bir z20 atışı yaptırarak en yüksek puanı atanın ilk önce harekete geçeceğine de karar verebilir.

Sıra Sana Geldiğinde

Sıra sendeyken hızın kadar **yürüyebilir** ve sahip olduğun **tek eylem puanını** kullanabilirsin. İlk önce hangisini yapacağına karar vermen gerekir. Hızın –bazen yürüme hızı da denir– karakter sayfanda yazılıdır.

En çok kullanılan eylemler, bu kısımda bulunan "Savaşta Eylemler" başlığında anlatılmaktadır. Çoğu sınıfsal özellik ve diğer yetenekler, eylemin için çeşitli seçenekler sunar.

Yine bu kısımda bulunan "Hareket ve Konum" başlığı, hareket etmekle yani yürümek ve benzeri faaliyetlerle ilgili kullanacağın kuralları açıklamaktadır.

Sıra sendeyken yürümeksizin, sadece eylem hakkını kullanabilir veya hiçbir şey yapmayabilirsin. Kendi sıranda ne yapacağına karar veremiyorsan, "Savaşta Eylemler" başlığında da açıklandığı gibi Kaçınma veya Hazır Bekleme eylemlerini yapmayı düşünebilirsin.

Bonus Eylemler

Çeşitli sınıf özellikleri, büyüler ve diğer yetenekler, sıra sendeyken bonus eylem denilen ek bir eylemde bulunmana izin verir. Örneğin serserilerin Kurnaz Eylem özelliği, onlara bir bonus eylem kullanma hakkı tanır. Bonus eylem hakkını, sadece oyundaki özel bir yetenek, bir büyü veya başka bir bilgi vermektedir. Dolayısıyla bu hakkını, bunlardan biri senin bonus olarak bir şey yapabileceğini özellikle belirttiği durumlarda kullanabilirsin. Aksi halde kullanabileceğin bir bonus eylem hakkın yoktur.

Kendi sıranda sadece bir defa bonus eylem kullanabilirsin. Dolayısıyla eğer birden fazla bonus eylem seçeneğin varsa, bunlardan hangisini seçeceğine karar vermen gerekir.

Sıra sendeyken bonus eylemini ne zaman kullanacağına sen karar verirsin. Tabii eğer bonus eylemin ne zaman kullanılacağı özellikle belirtilmemişse. Ayrıca unutulmaması gereken bir nokta, eylem hakkını kullanmanı engelleyen bir durumun, bonus eylemini de kullanmanı engelleyeceğidir.



Sıra Sıra Sendeyken Yapabileceğin Diğer Şeyler

Sıra sendeyken, ne eylem yapmanı ne de yürümeni gerektirecek pek çok farklı şey yapabilirsin.

Sıra sana geldiğinde eğer bunları yapman mümkünse, kısa ifadeler ve hareketler aracılığıyla konuşabilirsin.

Ayrıca eylemin veya yürümen esnasında, karşılıksız olarak yani herhangi bir hakkını harcamadan, bir nesneyle ilgilenebilir veya çevrendeki herhangi bir özelliği inceleyebilir, etkileşime geçebilirsin. Örneğin, bir düşmana doğru ilerlerken, yolunun üzerindeki bir kapıyı açabilirsin veya saldırmak için harcayacağın eylem puanı içinde silahını hazırlayabilirsin.

İkinci bir nesneyle etkileşime geçmek için eylemini kullanman gerekir. Bazı büyülü nesneler ve diğer özel nesneler, tanımlarında da açıklandığı gibi her zaman bir eylem puanına ihtiyaç duyar.

ZE, özel bir ilgi isteyen veya olağandışı bir engel oluşturan faaliyetlerde, eylem puanını kullanmanı isteyebilir. Örneğin, ZE haklı olarak sıkışmış bir kapıyı açmak veya bir asma köprüyü indirmeni sağlayacak aleti kullanman için eylem puanını harcamanı isteyebilir.

Tepkiler

Belirli bazı yetenekler, büyüler ve durumlar tepki denilen özel bir eylem gerektirebilir. Bir tepki, senin veya başka birinin sırasında ortaya çıkabilen, bir tür tetikleyiciye verilen anlık cevaptır. Bu kısmın ilerleyen sayfalarında da anlatılacağı gibi saldırı fırsatı en sık kullanılan tepki türüdür.

Bir tepki kullandığında, sıra bir daha sana gelinceye değin başka bir tepki hakkın olmaz. Eğer tepkin, başka bir yaratığın sırasını engelliyorsa o yaratık, senin tepkinden sonra kendi sırasını istediği gibi kullanmaya devam eder.

Hareket ve Konum

Savaşta, karakterler ve canavarlar sürekli hareket halindedir. Sıklıkla birbirlerine göre avantajlı bir konuma geçmek için yer değiştirirler.

Etrafındaki Nesnelerle Etkileşim

Burada, hareketin (yürümen vs.) ve eyleminle birlikte yapabileceğin şeylerin örnek listesi verilmiştir:

- bir kılıcı çekmek veya kınına koymak
- bir kapıyı açmak veya kapatmak
- çantandan bir iksir almak
- yerdeki bir baltayı almak
- masanın üstündeki bibloyu almak
- parmağından bir yüzük çıkartmak
- ağzına yemek doldurmak
- yere bir bayrak dikmek
- kemer kesenden biraz para çıkarmak
- bir sürahi birayı mideye indirmek
- bir levye indirmek
- duvardan bir meşale almak
- uzanabildiğin bir raftan kitap almak
- ufak bir ateşi söndürmek
- bir maske takmak
- pelerinin kapüşonunu başına geçirmek
- bir kulağını kapıya dayamak
- ufak bir taş tekmelemek
- kilidinin içindeki anahtarı çevirmek
- bir sopayla zemini kontrol etmek
- başka bir karaktere bir nesne vermek

Sıra sendeyken hızın kadar yürüyebilirsin. Yine sıranda aşağıdaki kurallar ve hızının sınırı dâhilinde olmak üzere hızını, istediğin kadar az veya çok harcayabilirsin.

Hareketin (yürüyüşün) zıplamayı, tırmanmayı ve yüzmeyi içerir. Bu farklı hareket türleri yürüme ile birleştirilebilir veya senin tüm bir hareket puanını oluşturabilir. Hareketin nasıl ve ne olursa olsun, kat ettiğin her bir mesafeyi karakter sayfandaki yürüme hızından çıkarırsın. Bunu, yazılı olan temel yürüme hızın bitene, sen gitmek istediğin yere gidene veya yapmak istediğini yapana kadar sürdürürsün.

8. Kısımda açıklanan "Özel Hareket Türleri" başlığında, zıplama, tırmanma ve yüzmeye dair ayrıntılı bilgiler vardır.

Hareketini Parçalamak

Sıra sendeyken, eyleminden öncesi ve sonrası için hızının bir kısmını harcayarak hareketini parçalara ayırabilirsin. Örneğin, temel yürüme hızın 12 metreyse, 4 metre yürüyebilir, eylemini harcayabilir ve sonra 8 metre daha yürüyebilirsin.

Saldırılar Arasında Yürümek

Eylem hakkını saldırmak için kullandığında ve saldırdığın silah birden fazla saldırı imkânı kazandırıyorsa, hareketini çok daha fazla sayıya ayırabilir, bu saldırılar arasında hareket edebilirsin. Örneğin, 8 metrelik yürüme hızına ve Fazladan Saldırı özelliğine sahip bir savaşçı, eylem hakkında iki saldırıda bulunabilir. Yani 4 metre yürüyebilir, bir saldırı yapabilir sonra 4 metre daha yürüyebilir ve tekrar saldırabilir.

Farklı Hızları Kullanmak

Eğer yürüme hızı ve uçma hızı gibi birden fazla hıza sahipsen hareketin (yürüyüşün) esnasında bu hızların arasında geçiş yapabilirsin. Ne zaman böyle bir değişim gerçekleştirsen yeni hızından, kat ettiğin mesafeyi çıkart. Sonuç, daha ne kadar ilerleyebileceğini gösterir. Eğer sonuç 0 veya ondan daha azsa, şimdiki hareketin içinde yeni hızını kullanamazsın.

Örneğin, 12 metre yürüme hızın ve bir sihirbaz sana *uçma* büyüsü yaptığı için 24 metre de uçma hızın olsun. 8 metre uçabilir, sonra 4 metre yürüyebilir ve sonra da havaya atlayıp 12 metre daha uçabilirsin.

Zor (Zorlu) Arazi

Savaşlar nadiren düzgün odalarda, engelsiz düzlüklerde yaşanır. Sıradan bir savaş genellikle zor arazide yapılır ki bunlar da taşlı-kayalı mağaralar, dikenli çalılarla kaplı ormanlar, hiç sağlam olmayan merdivenler gibi yerlerdir.

Zorlu arazideki her bir yürüme mesafesi, normal yürüme mesafesinin yarısıdır. (Yürüyeceğin her 1 metre için 1 metre de fazladan harcarsın.) Bu kural, birden fazla zorlu arazi özelliğine sahip yerler için de geçerlidir.

Küçük eşyalar, enkaz parçaları, yer altındaki yollar, dik merdivenler, kar ve sığ bataklıklar zorlu arazi örnekleridir. İster dost ister düşman olsun başka bir yaratığın kapladığı alan da aynı şekilde zorlu arazi olarak değerlendirilir.

Yere Düşmek (Yere Devrilmek)

Savaştakiler sıklıkla kendilerini yerde bulur. Çünkü ya bir şey onları yere devirmiştir ya da onlar kendilerini yere atmıştır. Oyunda, bu kişiler yere düşmüştür (devrilmiştir) ki bu durum -diğer durumlar gibi- Ek A'da açıklanmaktadır.

Yere düşmek hızından bir şey kaybettirmez. Ama **ayağa kalkmak** daha fazla çaba gerektirir. Böyle yapmak hızının yarısını kullanman anlamına gelmektedir. Örneğin, yürüme



hızın 12 metreyse bunun 6 metresini ayağa kalkmak için harcamalısın. Eğer yeterli yürüme hızın yoksa ya da hızın 0 ise ayağa kalkamazsın.

Bu haldeyken hareket etmek için **sürünmeli** veya ışınlanmaya benzer büyüler kullanmalısın. Sürünme hızın, normal yürüme hızının yarısına denktir, zorlu arazide ise normal yürüme hızının üçte birine denktir.

Başka Yaratıkların Etrafından Dolanmak

Sana düşman olmayan bir yaratığın kapladığı alandan geçebilirsin. Ama geçmek istediğin yerdeki yaratık sana düşmansa, bu yaratık senin en az iki boy büyüğün veya iki boy küçüğün olursa onun kapladığı alandan geçebilirsin. Başka bir yaratığın kapladığı alanın senin için zorlu arazi olarak değerlendirileceğini unutma.

İster dost ister düşman olsun, hareketini (yürüyüşünü) yaratığın kapladığı alandan geçerken sonlandıramazsın.

Bu kısmın ilerleyen sayfalarında da açıklandığı gibi eğer düşman bir yaratığın erişebileceği bir uzaklıktan geçiyorsan, bir saldırı fırsatını ona sunuyorsun demektir.

Uçmak

Uçan yaratıklar, uçmanın getirdiği pek çok avantajdan faydalanırlar ama düşme tehlikesini de göze almalıdırlar. Eğer düşen bir yaratık yere devrilirse (yere düşmek), yürüme hızı 0'a inerse veya başka bir yolla hareket etme (yürüme/uçma) kabiliyetini kaybederse; havada kalma yeteneği yoksa ya da *uçma* büyüsü gibi bir büyüyle havada tutulamazsa, yaratık yere düşer.

Yaratık Boyutları

Her yaratık farklı bir alan kaplar. Boyut Kategorileri tablosu belirli bir boyuttaki yaratığın, savaş alanında ne kadar yer kapladığını göstermektedir. Nesneler için de bazen aynı kategoriler kullanılır.

Boyut Kategorileri

Boyut	Bölge (Alan)
Minik	1x1 m.
Küçük	2x2 m.
Orta	2x2 m.
Büyük	4x4 m.
Kocaman	6x6 m.
Devasa	8x8 m. ya da daha büyük

Bölge (Alan)

Bir yaratığın bölgesi, onun fiziksel özelliklerinin bir ifadesi değil, savaş esnasında etkin olarak kontrolü altında bulundurduğu alanın metre ölçü biriminde gösterilmesi demektir. Örneğin, normal bir Orta boyuttaki yaratık 2 metre genişliğinde değildir ama o büyüklükteki bir alanı kontrolü altında tutmaktadır. Eğer Orta boyuttaki bir kocobot 2 metrelik bir geçidin önünde duruyorsa, diğer yaratıklar, kocobot onlara izin vermediği müddetçe oradan geçemezler.

Bir yaratığın bölgesi aynı zamanda onun etkin bir şekilde savaşması için gerekli olan alanı da göstermektedir. Dolayısıyla bir yaratığın etrafını sarabilecek yaratık sayısının bir sınırı vardır. Herkesin Orta boyutta olduğu bir savaşta, sekiz yaratık, başka bir yaratığın 2 metrelik bölgesine sığabilir.

Daha büyük yaratıklar daha fazla alan kapladıkları için, onların daha azı başka bir yaratığın etrafında bulunabilir.



Oyun Ayrıtı: Karelerde Oynamak

Eğer savaşı kareli bir kâğıt üzerinde ve çeşitli minyatürler veya başka işaretçiler kullanarak oynuyorsan, şu kuralları takip et.

Kareler. Kâğıt üzerindeki her bir kare 2 metreye eşittir.

Hız. Metre metre gitmektense, kâğıt üzerinde kare kare gitmeyi tercih et. Bu, hızını 2 metrelik parçalar halinde kullanıyorsun demektir. Hızını 2'ye bölersen, toplam hızının kaç kare olduğunu öğrenirsin. Bu da kâğıt üzerindeki hareketleri çok daha kolaylaştırır. Örneğin eğer 12 metrelik hızın varsa bu 6 kare demektir.

Eğer sıklıkla kareli kâğıt kullanıyorsan, karakter kâğıdına, yürüme hızını kare olarak da yazabilirsin.

Bir Kareye Girmek. Bir kareye girmek için en azından 1 karelik yürüme hızına sahip olman gerekir. Bu durum, gitmek istediğin kare, içinde bulunduğun karenin komşusu ve çaprazında olsa bile geçerlidir. (Çapraz ilerleme kuralı, kolay oynanış pahasına gerçekliği azaltmaktadır. Daha gerçekçi bir yaklaşım için *Zindan Efendisi*'nin Rehberine bakabilirsin.)

Eğer bir kare, fazladan hareket gerektiriyorsa ki zorlu arazi böyledir, o kareye girmek için yine de yeteri kadar hızının kalmış olması gerekmektedir. Örneğin, zorlu arazi sayılan bir kareye girmek için en az 2 kare yürüyüş hakkının olması gerekir.

Köşeler. Çapraz yürüme, bu alanı kaplayan duvar köşelerini, büyük ağaçları veya başka nesnelerin köşesinden geçilmesine izin vermez.

Mesafe. İki şey (yaratık veya nesne) arasındaki mesafeyi kareli kâğıt üzerinde hesaplamak için bunlardan birisinin önündeki kareden itibaren saymaya başla ve diğerinin içinde bulunduğu kareyi sayarak dur. En kısa yolu hesapla.

Yani eğer dört Büyük yaratık, Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığın etrafında toplanmışsa, başkasına yer kalmadı demektir. Tam tersi olarak Devasa bir yaratığın etrafında neredeyse yirmi adet Orta yaratık bulunabilir.

Küçük Yerlere Sıkışmak

Bir yaratık, kendinden bir boy küçük olan bir yaratığın sığdığı bir boşluktan geçebilir. Yani, Büyük boyutlu bir yaratık 2 metre olan bir geçitten geçebilir. Böyle yaparken bu yaratığın hızı yarım hız olarak değerlendirilecektir ve saldırı kontrolleri ile Çeviklik kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Ona yapılacak saldırılar ise avantaja sahiptir.

Savaşta Eylemler

Sıra sana geldiğinde ve eylem hakkını kullanmaya karar verdiğinde burada sunulan, sınıfının veya herhangi bir özelliğinin sana sağladığı veya o anda doğaçladığın eylemlerden birini kullanabilirsin. Canavarların çoğunun kendilerine ait saldırı seçenekleri vardır.

Kural kitabının herhangi bir yerinde tanımlanmamış bir eylemi anlatırken, ZE anlattığın eylemi yapmanın mümkün olup olmadığına ve eğer gerçekleşme ihtimali varsa, başarılı olunup olunmadığını belirlemek amacıyla ne tür bir zar atışıyla ne kontrolü yapman gerektiğine karar verecektir.

Saldırmak

Savaşta kullanılan en sık eylem Saldırı eylemidir. İster bir kılıcı savur, ister bir ok fırlat ister yumruklarını çalıştır, bunların hepsi Saldırı eylemidir.

Bu eylemle, bir defa yakından veya uzaktan gerçekleştirilen saldırı yaparsın. Saldırıları idare eden kuralları öğrenmek için "Bir Saldırı Yapmak" başlıklı kurallara bak.

Savaşçı sınıfının sahip olduğu Fazladan Saldırı gibi belirli özellikler, eylem hakkında birden daha fazla saldırı yapmana imkân tanımaktadır.

Bir Büyü Yapmak

Büyü yapma kabiliyetine sahip olan büyücüler veya ruhaniler gibi sınıfların (ve çokça canavarın) büyülere erişimi vardır ve savaşta bunları büyük bir güçle kullanırlar. Her büyünün bir yapım süresi vardır. Bu büyü yapım süresi, büyüyü yapan kişinin, o büyüyü yapmak için bir eylem mi, bir tepki mi, dakikalar mı yoksa saatler mi harcaması gerektiğini göstermektedir. Bundan dolayı bir büyüyü yapmak her zaman bir eylem hakkını kullanmak anlamına gelmez. Çoğu büyünün yapım süresi 1 eylemdir. Dolayısıyla büyüyü yapacak olan kişi, savaş esnasında eylem hakkını kullanarak bu büyüyü yapar. Büyü yapmaya dair kurallar için 10. Kısıma bak.

Koşmak

Koşma eylemine karar verirsen, mevcut sıran için fazladan hareket hakkı kazanırsın. Bu fazladan hareket hakkı, yani mevcut hareketinin artışı, tamlayıcılar da eklendikten sonraki yürüme hızına eşittir. Örneğin, 12 metrelik yürüme hızıyla, eğer koşmaya karar verirsen, 24 metre ilerleyebilirsin.

Hızına etkide bulunan diğer tüm artırıcılar veya azaltıcılar, aynı miktarda bu fazladan hareket hakkına da etki eder. Örneğin 12 metrelik hızın 6'ya düştüyse, koşmaya karar verdiğinde en fazla 12 metre koşabilirsin.

Tüymek

Eğer tüyme eylemini kullanmaya karar verirsen. Sıra tekrar sana gelinceye değin, düşmanların yapabileceğin saldırı fırsatlarını tetiklemezsin.

Kaçınmak

Kaçınma eylemini kullanmaya karar verdiğinde, sana yönelik saldırılardan kaçınmaya çalışmaktan başka bir şeye odaklanmazsın. Sıra tekrar sana gelinceye kadar sana yapılacak tüm saldırıların, sana saldıran kişiyi görmen şartıyla, dezavantajı vardır ve sen de Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahip olursun. Eğer durumun güçsüz (Ek A'da açıklandığı üzere) olursa veya hızın 0'a düşerse bundan faydalanamazsın.

Yardım (Etmek)

Herhangi bir şeyi başarmaya çalışan başka bir yaratığa yardım edebilirsin. Yardım eylemine karar verdiğinde, destek verdiğin yaratık, yardımcı olduğun şeyi başarmak için yapılacak bir sonraki yetenek kontrolünde avantaja sahip olur. Tabii bu kontrolü sıra bir daha sana gelinceye kadar yapmış olması şartıyla.

Buna alternatif olarak bir saldırıda bulunan ve senden en fazla 2 metre uzaklıkta olan dost bir yaratığa da yardım edebilirsin. Sahte bir saldırı yapabilir, hedefin dikkatini dağıtmaya çalışabilir veya başka bir yolla, arkadaşının saldırısını daha etkili hale getirebilirsin. Eğer arkadaşın, sıra tekrar sana gelmeden önce saldırısını yaparsa, yaptığı ilk saldırı kontrolünde avantaja sahiptir.

Gizlenmek (Saklanmak)

Gizlenmeye karar verdiğinde, gizlenmeye çalışmak için Çeviklik (Gizlenme) kontrolü yaparsın ve 7. Kısımdaki kurallara bakarsın. Eğer başarılı olursan, bu kısmın ilerleyen sayfalarında bulunan "Görülmeyen Saldırganlar ve Hedefler" başlığında tanımlandığı gibi bazı kazançlar elde edersin.



Bir Eylemi Doğaçlamak

Karakterin, kapıları kırmak, düşmanları korkutmak, büyüsel savunmalardaki zayıflıkları hissetmek veya düşmanla müzakere yapmak için çağrıda bulunmak gibi bu bölümde anlatılmayan eylemleri de yapabilir. Yapmaya çalıştığın şeyleri sınırlayan yegâne şey hayal gücün ve karakterinin yetenek puanıdır. Doğaçlama yaparken ilham kullanmak için 7. Kısımdaki yetenek puanları tanımlarına bak.

Kural kitabının herhangi bir yerinde tanımlanmamış bir eylemi anlatırken ZE, anlattığın eylemi yapmanın mümkün olup olmadığına ve eğer gerçekleşme ihtimali varsa, başarılı olunup olunmadığını belirlemek amacıyla ne tür bir zar atışıyla ne kontrolü yapman gerektiğine karar verecektir.

Hazırlanmak

Bazen düşmanın üzerine atlamak istersin veya harekete geçmeden önce belirli bir şeylerin olmasını beklersin. İşte bunu yapmak için sıra sendeyken Hazırlanmak eylemini almaya karar verirsin ki bu senin bir sonraki sıranın başlangıcından önce tepkini kullanmana izin verir.

İlk önce tepkini neyin tetikleyeceğine karar vermen lazım. Onun ardından bu tetikleyicinin hangi eylemi hayata geçireceğini seçmelisin. Buna alternatif olarak hareket etmeyi, yani yürümeyi de seçebilirsin. Hazırlanma eylemine örnek olarak şunlar düşünülebilir: "Eğer tarikat üyesi yerdeki kapağın üzerine adım atarsa, onu açan kolu çekeceğim" veya "eğer yercü bana bir adım yaklaşırsa ben de bir adım ondan uzaklaşacağım."

Tetikleyici meydana geldiğinde, ya tetikleyici hareket sona erer ermez tepki hakkını kullanırsın ya da tetikleyiciyi tamamen görmezden gelirsin. Bir turda sadece tek bir tepki hakkın olduğunu unutma.

Bir büyüyü hazırladığındaysa, aslında onu normal olarak yaparsın ama büyünün enerjisini beklemeye alırsın. Tetikleyici meydana geldiğinde, tepki hakkınla serbest bıraktığın işte bu enerjidir. Bu şekilde Hazırlanmak için yapılacak büyünün 1 eylem yapım süresi olmalıdır ve büyünün enerjisini bekletmek, konsantrasyon gerektirmektedir (10. Kısımda açıklanmaktadır). Eğer konsantrasyonun bozulursa, büyü etki göstermeksizin kaybolup gider. Örneğin, *örümcek ağı* büyüsüne konsantre olmuşsan ve *büyülü ok* büyüsünü hazırlıyorsan, *örümcek ağı* büyüsü sona erer ve tepkin olarak *büyülü ok* büyüsünü serbest bırakmadan önce yaralanırsan, konsantrasyonun bozulabilir.

Aramak

Arama eylemine karar verirsen, tüm gücünü bir şeyi arayıp bulmaya yönlendirirsin. Neyi aradığına bağlı olarak ZE'n senden Bilgelik (Algı) veya Zekâ (Araştırma) kontrolü yapmanı isteyebilir.

Bir Nesneyi Kullanmak

Başka bir şeyi yaparken bir nesneyle etkileşime geçebilirsin. Mesela, yaptığın saldırının parçası olarak kılıcını çekersin. Bir nesne, onu kullanman için eylem hakkı gerektiriyorsa, Nesneyi Kullanmak eylemini seçersin. Ayrıca bu eylem sıra sendeyken birden fazla nesneyle etkileşime geçebilmeni de sağlar.

Bir Saldırı Yapmak

İster yakın dövüş silahınla, ister uzak dövüş silahınla ister büyünle bir saldırı yap, saldırının basit bir yapısı vardır.





Bir hedef seç. Silah erim sınırları içinde bir hedef seç: Bir yaratık, bir nesne, bir yer.

Tamlayıcıları belirle. ZE, hedefin siperi (koruması) ve senin hedefe karşı avantaja sahip olup olmadığına karar verir. Buna ek olarak büyüler, özel yetenekler ve diğer etkiler saldırı kontrolüne bonus veya cezalar ekleyebilir.

Saldırı sonucunu belirle. Saldırı kontrolünü yap. Eğer saldırın başarılıysa yaralamak için belirtilen zarları at. Tabii yaptığın saldırının kendine özgü kuralları yoksa. Bazı saldırılar, verdikleri zarar yerine veya ona eklenen başka özel etkilere de sahiptir.

Yaptığının bir saldırı olup olmadığı konusunda şüpheye düştüysen, kural basittir: Eğer bir saldırı kontrolü yapıyorsan saldırıyorsun demektir.

Saldırı Kontrolleri

Bir saldırı yaptığında saldırı kontrolün, yaptığın saldırının başarılı olup olmadığını, diğer bir deyişle, silahının (kılıcının, okunun, büyünün vs.) düşmanla temas edip etmediğini belirler. Bir saldırı kontrolü yapmak için z20 zarını at ve uygun tamlayıcıları ekle. Eğer zarla gelen sayı ve ona eklenen tamlayıcılar, hedefin Zırh Seviyesine (ZS) eşitse veya ondan fazlaysa, saldırı başarılı olmuş demektir. Bir karakterin ZS'si o karakter yaratılırken belirlenirken bir yaratığın ZS'si ona ait bilgi kutucuğunda gösterilmektedir.

Eklenen Tamlayıcılar

Bir karakter saldırı kontrolü yaptığında, yapılan zar atışına eklemede en çok kullanılan iki tamlayıcı, yetenek tamlayıcısısı ve karakterin yetkinlik bonusudur. Bir canavar saldırı yaptığında, bilgi kutucuğunda hangi tamlayıcılar belirtildiyse onları kullanır.

Yetenek Tamlayıcı. Bir yakın dövüş silahında kullanılan yetenek tamlayıcı Güç'tür ve uzaktan dövüş silahında kullanılan yetenek tamlayıcı da Çeviklik'tir. Ustalık gerektiren ya da fırlatılan silahlar bu kuralı bozar.

Bazı büyüler de saldırı kontrolü gerektirir. Büyüyle saldırmak için kullanılacak yetenek tamlayıcı, büyüyü yapanın büyü yapma yeteneğine bağlıdır ki bu da 10. Kısımda açıklanmaktadır.

Yetkinlik Bonusu. Yetkinliğe sahip olduğun bir silah kullanırken veya bir büyüyle saldırırken, yetkinlik bonusunu, saldırı kontrolüne eklersin.

z20 İle 1 Veya 20 Atmak

Bazen kader savaşan taraflardan birini lanetler veya kutsar; aceminin vurmasına, çok savaş görmüş bir gazinin de ıskalamasına neden olur.

Eğer z20 atışında 20 gelirse, saldırıyı yapan karakterin tamlayıcıları veya hedefin ZS'si ne olursa olsun, saldırı başarılıdır. Buna ek olarak yapılan saldırı, kritik vuruştur ki bu, bölümün ilerleyen sayfalarında açıklanacaktır.

Eğer z20 atışında 1 gelirse, saldırıyı yapan karakterin tamlayıcıları veya hedefin ZS'si ne olursa olsun, saldırı başarısızdır.

Görünmeyen Saldırganlar Ve Hedefler

Savaşanlar sıklıkla düşmanlarından saklanarak, görünmezlik büyüleri yaparak veya karanlıklara kaçarak gizlenmeye çalışır.

Görmediğin bir yaratığa saldırdığında, saldırı kontrolünde dezavantajın vardır. Bu, hedefin yerini tahmin ettiğin veya duyduğun ama göremediğin bir yaratığa saldırırken de geçerlidir.

Eğer hedef, senin hedef aldığın bölgede değilse saldırın otomatik olarak ıskalamış demektir. Ama ZE genellikle yaptığın saldırının ıska olduğunu belirtmekle yetinir, hedefin yerini başarılı olarak belirleyip belirlemediğinden bahsetmez.

Bir yaratık seni göremediğinde, ona yapacağın saldırılarda avantajın vardır.

Eğer gizliysen –yani hem görülmüyor hem de duyulmuyorsan– bir saldırı yaptığında, saldırın başarılı olsun veya olmasın, kendini belli eder, yerini ele verirsin.

Mesafeli Saldırılar

Bir yay veya arbalet kullanarak ok attığında, bir el baltası fırlattığında veya belirli bir mesafeden atılan herhangi bir silahı kullandığında, uzaktan bir saldırı yapmış olursun. Bir canavar, kuyruğundan iğneler fırlatabilir. Pek çok büyü saldırısı aynı zamanda birer mesafeli saldırıdır.

Menzil

Sadece silahının belirtilen menzili içinde olan hedeflere uzaktan saldırı yapabilirsin.

Büyüyle yapılan saldırı gibi uzaktan yapılan bir saldırının tek bir menzili vardır. O menzilin dışındaki hedeflere saldıramazsın.

Uzun yay veya kısa yayla yapılan saldırılar gibi uzaktan yapılan bazı saldırıların iki menzili vardır. Belirtilen sayılardan küçük olan silahın normal menzilidir ve büyük olan sayı da uzun menzilidir. Hedefin, normal menzilin dışında ve uzun menzilin içindeyse, saldırının dezavantajı vardır. Uzun menzilin dışındaki hedeflere saldıramazsın.

Yakın Dövüşte Mesafeli Silah

Düşmanın yanı başındayken, bu amaç için üretilmemiş bir silahı kullanmak çok zordur. Seni görebilen ama durumu güçsüz olmayan, senden en fazla 2 metre uzaklıkta olan bir düşmana aslen uzaktan saldırmak için üretilmiş bir silahla, bir büyüyle veya başka bir şekilde saldırırsan, dezavantajla saldırırsın.

Yakın Dövüş Saldırıları

Göğüs göğüse savaşta kullanılan saldırılar, genellikle hemen yanında bulunan bir düşmana saldırmanı sağlar. Bir yakın dövüş saldırısı normalde kılıç, savaş çekici veya balta gibi silahlarla yapılır. Normal bir canavar da böyle bir saldırıyı pençeleri, boynuzları, dişleri, dokunaçları veya diğer vücut parçalarını kullanarak yapar. Birkaç büyü de yakın dövüşte kullanılmak üzere oluşturulmuştur.

Çoğu yaratığın 2 metrelik bir **erimi** vardır dolayısıyla bir yakın dövüş saldırısı yaparken sadece kendisinden 2 metre uzakta olan bir hedefe saldırabilir. Belirli yaratıkların (genellikle Orta'dan büyük olanlar), tanımlarında belirtildiği üzere 2 metreden daha uzağa erişebilen yakın dövüş saldırıları vardır.

Bir yakın dövüş saldırısı yapmak için silah kullanmak yerine, **silahsız saldırı** yapabilirsin: Bir yumruk, tekme, kafa atma veya benzeri bir darbe (ki bunların hiçbiri silah olarak sayılmaz). İsabet halinde silahsız bir saldırı 1 + senin Güç tamlayıcın kadar sersemletici zarar verir. Silahsız saldırılarında yetkinsindir.

Saldırı Fırsatları

Bir savaş esnasında herkes sürekli düşmanının bir açığını gözlemlektedir. Kendini tehlikeye atmadan, düşmanlarının yanından geçebileceğin durumlar nadirdir; genelde böyle davranarak kendine karşı bir saldırı fırsatı oluşturursun.

Düşman bir yaratık, senin eriminden çıktığı anda, böyle bir saldırı fırsatında bulunabilirsin. Bunu yapmak için kendini saldırıya açan yaratığa karşı bir yakın dövüş saldırısında bulunursun. Saldırı, saldırılan yaratığın hareketini geciktirir (engeller). Çünkü saldırın, o yaratık senin erişebileceğin uzaklıktan çıkmadan hemen önce gerçekleşir.

Bir saldırı fırsatını Tüymek eylemi ile savuşturabilirsin. Ayrıca kendini başka yere ışınladığında; bir şey veya birisi, senin hareket, eylem veya tepki hakkını kullanmana gerek olmaksızın seni hareket ettirdiğinde, düşmana saldırı fırsatı vermezsin. Örneğin, bir patlama seni düşmanın eriminden çıkartıyorsa veya yer çekimi, düşmanın önünden düşmene neden oluyorsa, düşmanın saldırı fırsatı yok demektir.

Savaşta Çekişme

Savaş sıklıkla, kendi gücünle düşmanların gücüne karşı koymayı da içerir. Böyle bir durum, çekişmeyle temsil edilir. Bu bölüm, savaş esnasında en sık karşılaşılan ve bir eylem gerektiren çekişmeleri içermektedir: Bir yaratığın yakalanması ve itilmesi. ZE, başka tür çekişmeleri doğaçlamak için bu çekişmeleri model olarak kullanabilir.

Çift Silahla Savaşmak

Saldırı eylemine karar verdiğinde ve bir elinde tuttuğun hafif bir yakın dövüş silahıyla saldırdığında, bonus eylemini kullanarak, diğer elinde tuttuğun başka bir hafif yakın dövüş silahıyla saldırıda bulunabilirsin. Bonus saldırıda, yetenek tamlayıcını zarara eklemezsin, tabii bu tamlayıcı negatif değilse.

Kullandığın her iki silahtan birinin ya da her ikisinin fırlatılabilme özelliği varsa, yakın dövüş saldırısı yapmak yerine onları fırlatabilirsin.

Yakalamak

Bir yaratığı yakalamak veya onunla güreşmek istediğinde, Yakalamak denilen özel bir yakın dövüş saldırısı yapmak için Saldırı eylemini kullanabilirsin. Eğer Saldırı eylemin birden fazla kez saldırmana izin veriyorsa, bu saldırı onlardan birinin yerine geçer.

Yakalamak istediğin yaratığın boyutu senden en fazla bir boy büyük olabilir ve ulaşabileceğin (erim) uzaklıkta olmalıdır. En az bir elin boş olmalıdır ve bu boş elini kullanarak hedefi yakalayıp yakalamadığına dair kontrol yapmalısın. Yakalama Kontrolü senin Güç (Atletizm) puanına karşı, hedefin Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) (hedef istediğini seçer) puanının kullanıldığı bir çekişme türüdür. Eğer hedefin durumu güçsüzse otomatik olarak başarılı olursun. Eğer başarılı olursan hedefi yakalanmış duruma getirirsin (Ek A). Bu durum, kendini sona erdirecek şartları anlatmaktadır. Buna ek olarak istediğin zaman yakalanmış yaratığı serbest bırakabilirsin (eylem gerektirmez).

Yakalanmaktan Kurtulmak. Yakalanmış bir yaratık eylem hakkını kurtulmak için harcayabilir. Bunun için Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) puanını kullanarak senin Güç (Atletizm) puanınla bir çekişme gerçekleştirir.

Yakalanmış Bir Yaratıkla Hareket Etmek. Hareket ettiğinde, yakaladığın yaratığı kendinle beraber hareket ettirir veya sürüklersin. Ama hızın yarıya inmiştir. Tabii yakaladığın yaratık senden en az iki boy daha küçük değilse.

Bir Yaratığı İttirmek

Saldırı eylem hakkını kullanarak bir yaratığı ittirmeni sağlayacak özel bir yakın dövüş saldırısı yapabilirsin. Bu hareket o yaratığı ya yere düşürür (yere devrilmiş) ya da senden uzaklaştırır. Eğer Saldırı eyleminle birden fazla kez saldırı yapabiliyorsan, bu saldırı onlardan birinin yerine geçer.

İttirdiğin yaratık senden en fazla bir boy büyük olabilir ve ulaşabileceğin bir uzaklıkta (erim) olmalıdır. Sen, senin Güç (Atletizm) puanına karşı, hedefin Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) (hedef istediğini seçer) puanının kullanıldığı bir



çekişme yaparsın. Hedefin durumu güçsüzse otomatik olarak başarılı olursun. Çekişmeyi sen kazanırsan, ya hedefi yere düşürür ya da onu kendinden 2 metre uzaklaştırırsın.

SİPER (KORUMA)

Duvarlar, ağaçlar, yaratıklar ve diğer başka engellerin hepsi, savaş esnasında bir hedefi vurmayı zorlaştırarak siper görevi görebilir. Karakter veya canavar, bir saldırı veya başka bir etki, sadece siperin diğer tarafından yapıldığında bu siperden faydalanır.

Siperin üç derecesi vardır. Eğer bir hedef, birden çok siperin arkasındaysa, sadece en koruyucu olanı geçerli sayılır ve anlatılacak dereceler birbirine eklenmez. Örneğin, bir hedef yarım siper sağlayan bir yaratığın ve üç çeyrek siper sağlayan bir ağaç gövdesinin ardındaysa, hedefin üç çeyrek sipere sahip olduğu kabul edilir.

Yarım sipere sahip bir hedef, ZS'sine ve Çeviklik kurtulma kontrollerine +2 bonus kazanır. Bir hedef, gövdesinin en azından yarısını kaplayan bir engelin ardındaysa yarım sipere sahiptir. Bu engel alçak bir duvar, büyük bir ev eşyası, ince bir ağaç gövdesi veya bir yaratık olabilir ki bu durumda yaratığın dost veya düşman olmasının bir önemi yoktur.

Üç çeyrek sipere sahip bir hedef, ZS'sine ve Çeviklik kurtulma kontrollerine +5 bonus kazanır. Bir hedef, gövdesinin en azından dörtte üçünü kaplayan bir engelin ardındaysa, üç çeyrek sipere sahiptir. Bu engel bir kale kapısı, bir kale menfezi veya kalın bir ağacın gövdesi olabilir.

Tam sipere sahip bir hedef, bir saldırı veya büyünün hedefi olamaz. Gerçi bazı büyülerin alan etkisi olduğu için dolaylı yoldan hedefe zarar verebilirler. Bir hedefin gövdesi bir engelle tamamen kapalıysa tam sipere sahiptir.

YARALANMA VE İYİLEŞME

Yaralanma ve ölüm riski, Z&E dünyalarını keşfedenlerin daimi yol arkadaşlarıdır. Bir kılıç hamlesi, iyi nişan alınmış bir ok veya *ateş topu* büyüsünden kaynaklı bir alev patlamasının en güçlü yaratıkları bile yaralama hatta öldürme ihtimali her zaman vardır

CAN PUANLARI

Can puanları fiziksel ve zihinsel dayanıklılığın, yaşama isteğinin ve şansın birleşimini yansıtmaktadır. Daha fazla can puanına sahip olan yaratıkları öldürmek daha zordur. Daha az can puanına sahip olanlar da daha kırılgandır.

Bir yaratığın mevcut can puanı (genellikle sadece can puanı denir), yaratığın sahip olabileceği en fazla can puanı ve 0 arasında bir yerde olabilir. Bir yaratık yaralandıkça ve iyileştikçe, bu sayı sıklıkla değişir.

Bir yaratık ne zaman yaralansa, o yaradan kaynaklı zarar (yara), can puanından çıkartılır. Bu çıkartılan can puanlarının, yaratık 0 puana düşünceye değin onun üstünde hiçbir etkisi yoktur.

ZARAR (YARA) ZARLARI

Her silah, büyü ve tehlikeli canavarların yetenekleri, verdikleri yara biçimini belirlemektedir. Yani yaralamak için zar atarsın, gerekli tamlayıcıları eklersin ve elde ettiğin zararı, hedefine uygularsın. Büyülü silahlar, özel yetenekler ve diğer faktörler bonus yaralama zararı sağlayabilir.

Bir **silahla** saldırırken verdiğin zarara yetenek tamlayıcını –saldırmakta kullandığın tamlayıcıyla aynı tamlayıcı– eklersin. Bir **büyü**, yaralamak için hangi zarları atacağını ve hangi tamlayıcıları ekleyeceğini sana söylemektedir.

Eğer bir büyü veya başka bir etki, aynı anda **birden fazla hedefe** zarar verebiliyorsa, her biri için vereceğin zararı tek seferde belirlersin. Örneğin bir sihirbaz *ateş topu* veya bir ruhani *alevli saldırı* büyüsünü yaptığında, büyünün zararı etki alanındaki her bir yaratık için tek seferde belirlenir.

KRİTİK VURUŞLAR

Bir kritik vuruş yaptığında, hedefe karşı fazladan zar atma hakkını elde edersin. Saldırının zararını belirlemek için normalde bir defa attığın zarları iki defa at ve hepsini topla. Sonra normal olarak gerekli tamlayıcıları da ekle. Oyunu hızlandırmak için tüm zarar zarlarını aynı anda atabilirsin.

Örneğin, bir hançerle kritik vuruş yaparsan, 1z4 yerine 2z4 at, sonra ilgili yetenek tamlayıcını bunların toplamına ekle. Eğer saldırı, serserinin Sinsi Saldırı özelliğinde olduğu gibi başka yaralama zarları içeriyorsa o zarları da iki defa atarsın.

ZARAR (YARA) TÜRLERİ

Farklı saldırılar, büyüler ve diğer yaralayıcı etkiler, farklı yaralanmalara sebebiyet verir. Yara türlerinin kendine ait belirli kuralları yoktur ama zarar direnci gibi başka kurallar bu yara türlerine dayalı kurallardır.

Yara türleri aşağıda gösterildiği gibidir. ZE, yeni bir etkiye ait bir zarar türü belirleyebilsin diye yanlarında örneklerle gösterilmiştir.

Asit. Bir siyah ejderhanın aşındırıcı nefesi ve siyah pudingin çözücü enzimleri asit yarasına yol açar.

Sersemletici. Kör silahlarla yapılan saldırılar veya benzeri şekillerde yaşanan olaylar – balyozlar, düşmek, yakalanma ve sıkılma vs. – bu etkiye sahiptir.

Soğuk. Bir buz şeytanının mızrağından yayılan dondurucu soğuk ve bir beyaz ejderhanın dondurucu nefesi soğuk zararına yol açar.

Ateş. Kızıl ejderha ateş püskürtür ve pek çok büyü zarar vermek için ateşi kullanır.

Büyü Gücü. Büyü Gücü, zarar vermek için şekillendirilmiş saf büyü enerjisidir. Bu tür zararı verenler genellikle büyülerdir. Mesela *büyülü ok* ve *ruhsal silah.*

Yıldırım. Bir *şimşek* büyüsü ve bir mavi ejderhanın nefesi, yıldırım zararı verir.

Çürütücü. Belirli tür hortlaklar ve *soğuk dokunuş* gibi bir büyü, çürütücü zararı verir ki bu zarar maddeyi ve hatta ruhu soldurup, çürütür.

Delici. Mızraklar ve canavarların ısırmaları da dâhil olmak üzere batırmayla ve saplamayla meydana gelen yaralanmalar bu şekildedir.

Zehirli. Zehirli iğneler ve bir yeşil ejderhanın nefesinin zehirli gazı böyle zararlar verir.

Zihinsel. Bir zihin yüzücünün zihin patlaması gibi zihinsel yetenekleri zihinsel zarara yol açar.

Işıltı. Bir ruhaninin *alevli saldırısı* veya bir meleğin silahı tarafından gerçekleştirilen ışıltı yarası, deriyi alev gibi yakıp kavurur ve ruhu güçle doldurur.

Kesici. Kılıçlar, baltalar ve canavarların pençeleri kesici zarar verirler.

Gümbürtü (Şok, Ses Dalgası). *Şok dalgası* büyüsünde olduğu gibi sarsıcı bir ses patlaması yaratan olaylar, bu türden zarar verir.



Zarar (Yara) Dirençleri ve Hassasiyetleri

Bazı yaratıklar ve nesneler, belirli yaralama türlerine karşı son derece dayanıklı veya olağandışı şekilde duyarlıdır.

Bir yaratık veya nesnenin belirli bir zarar (yara) türüne karşı **direnci** varsa, ona karşı gerçekleşecek zararın o türüne ait puanı ikiye bölünür. Bir yaratık veya nesnenin belirli bir zarar (yara) türüne karşı **hassasiyeti** varsa, ona karşı gerçekleşecek zararın o türüne ait puanı ikiye katlanır.

Direnç ve hassasiyet etkileri, zarara eklenecek diğer tüm tamlayıcılardan sonra gerçekleştirilir. Örneğin, bir yaratığın sersemletici zarara karşı direnci vardır ve ona yapılan saldırı başarılı olup 25 puanlık yara açmıştır. Yaratık ayrıca tüm zararları 5 puan azaltan bir sihirli bölgenin içindedir. 25 puan ilk önce 5 puan azalır, ardından ikiye bölünür, sonuçta yaratık 10 puan zarar alır.

Aynı zarar türüne etki eden dirençler veya hassasiyetler tek bir tür olarak sayılır. Örneğin, bir yaratığın hem büyü dışındaki tüm saldırılara hem de ateş zararına karşı direnci varsa, büyü kaynaklı olmayan bir ateşli saldırının vereceği zarar toplam zararın yarısı kadar azalır, dörtte üçü kadar değil.

İyileşmek

Ölümle sonuçlanmadığı müddetçe hiçbir yara daimi değildir. Hatta ölüm bile bazı güçlü büyüler aracılığıyla tersine çevrilebilir. Dinlenme, (8. Kısımda açıklandığı gibi) bir yaratığın can puanlarını ona geri kazandırabilir ve *yaraları iyileştirme* büyüsü veya bir *onma iksiri* gibi büyülü yöntemler, kaybedilen can puanlarının bir kısmını veya tamamını geri kazandırabilir.

Bir yaratık herhangi bir tür iyileşme etkisine maruz kaldığında kazanılan can puanları mevcut can puanlarına eklenir. Bir yaratığın can puanı, toplam can puanından fazla olamaz. Örneğin, bir meşhini, bir kolcuya 8 puan can kazandırıyor. Eğer kolcunun o anda 14 can puanı varsa ve en fazla 20 can puanı olabiliyorsa, kolcu meşhiniden 6 can puanı alır, 8 değil.

Bir yaratık öldüyse, yaşamı geri kazandıran *diriltme* büyüsü gibi bir büyüye maruz kalmadığı sürece, can puanlarını tekrar elde edemez.

0 Can Puanına Düşmek

0 can puanına düştüğünde ya doğrudan ölürsün ya da bilinç kaybı yaşarsın ki bunlar aşağıda açıklanmaktadır.

Ani Ölüm

Devasa yaralanmalar seni anında öldürebilir. Aldığın darbeler can puanını 0'a indiriyorsa ve halen alman gereken zarar (yara) puanı varsa, geri kalan bu puanlar, toplam can puanına eşit veya ondan fazlaysa, o anda ölmüşsün demektir.

Örneğin, en fazla 12 can puanına sahip olan bir ruhaninin şu anda 6 can puanı olduğunu varsayalım. Eğer bir saldırıda 18 puan zarar görürse, can puanı 0'a iner ama hala alması gereken 12 puan vardır. Geriye kalan bu puan onun alabileceği en fazla can puanına eşit olduğu için ruhani ölmüştür.

Bilinç Kaybı

Eğer aldığın zarar seni 0 can puanına düşürmüşse ama seni öldürmemişse bilincini kaybedersin yani durumun bilinçsiz olur (Bkz. Ek A). Eğer herhangi miktarda can puanını geri kazanırsan bu bilinçsizlik durumu sona erer.

Yaralanmanın Etkilerini Anlatmak

Zindan Efendileri can puanı kaybını farklı yollarla tanımlar. Mevcut can puanların, alabileceğin en fazla can puanının yarısı veya daha fazlasıysa, gözle görülür bir yaran beren yok demektir. Alabileceğin en fazla can puanının yarısının altına düştüğünde, yaralanmalar ve berelenmeler kendini göstermeye başlar. Seni 0 can puanına indiren bir saldırı, kanamaya devam eden bir yara veya başka bir tür travma şeklinde olabilir veya senin bilincini kapatabilir.

Ölümden Kurtulma Atışları

Ne zaman sıra sana geldiğinde, 0 can puanına sahipsen, ölümden kurtulma atışı denen özel bir zar atışı yapman gerekir. Bu yolla ölüp ölmeyeceğin ya da hayatta kalıp kalmayacağın belli olur. Diğer kurtulma kontrollerinin aksine, buna hiçbir yetenek puanı eklenmez. Artık kaderin ellerindesindir. Sana yardım edebilecek yegâne şeyler bir kurtulma kontrolünü başarıyla tamamlamanı sağlayabilecek büyüler ve başka özelliklerdir.

Bir z20 at. Eğer atışın 10 ve üzerindeyse başarılısın demektir. Aksi halde başarısızsın demektir. Bir başarı veya başarısızlığın kendi başına bir anlamı yoktur. Üçüncü başarında, durumun stabil hale gelir (aşağı bak). Üçüncü başarısızlığında ise ölürsün. Başarıların ve başarısızlıkların ardı ardına olmasına gerek yoktur; herhangi birinden üç tane elde edinceye değin sonuçlarını kaydet. Stabil duruma gelir gelmez veya herhangi bir can puanı kazanır kazanmaz, her iki sayı da sıfırlanır.

1 veya 20 atmak. Bir ölümden kurtulma atışı yaptığında ve z20'de 1 geldiğinde, bu iki başarısızlık demektir. Eğer z20'de 20 atarsan bu sana 1 can puanı kazandırır.

0 Can Puanında Yaralanmak. 0 can puanın varken herhangi bir saldırıya maruz kalırsan bu, başarısız bir ölümden kurtulma atışı yerine geçmektedir. Eğer atış bir kritik vuruşsa, bir yerine iki defa başarısız oldun demektir. Eğer aldığın zarar puanı, alabileceğin can puanının toplamına denk veya fazlaysa, ölmüşsündür.

Bir Yaratığı Stabil Hale Getirmek

0 can puanına sahip bir yaratığı kurtarmanın en iyi yolu, onu iyileştirmektir. Eğer iyileştirme seçeneği masada değilse, yaratık en azından başarısız bir ölümden kurtulma atışıyla ölmesin diye stabil hale getirilebilir.

Bilincini kaybetmiş bir yaratığa ilk yardım uygulamak ve durumunu stabil hale getirmek için eylem hakkını kullanabilir ve başarılı bir GS 10 Bilgelik (Tıp) kontrolü ile onu kurtarabilirsin.

Stabil bir yaratık, 0 can puanına sahip olsa bile ölümden kurtulmak için zar atmaz. Ama bilincini kaybetmiş halde kalır. Eğer yaratık herhangi bir zarara maruz kalırsa, stabil durumunu



yitirir ve yeniden, ölümden kurtulmak için zar atmaya başlaması gerekir. İyileştirilmeyen ama stabil olan bir yaratık 1z4 saat sonra 1 can puanına kavuşur.

Canavarlar ve Ölüm

Çoğu ZE, bir canavar 0 can puanına düştüğünde onu bilinç kaybına uğratıp, ölümden kurtarmak için zar atışı yapmak yerine canavarı doğrudan öldürür.
Büyük kötüler ve oyuncunun oynamadığı özel karakterler bilindik istisnalardır; ZE onları, bilinç kaybına uğradıktan sonra oyuncularla aynı kurallara tabi tutabilir.

Bir Yaratığı Bayıltmak

Bazen bir saldırgan, bir yaratığı öldürmektense onu bayıltmak isteyebilir. Bir saldırgan, saldırdığı yaratığın can puanını, yakın dövüş silahı kullanarak 0 can puanına indirirse yaratığı bayıltabilir. Saldırgan bunu, zararı verdiği anda seçebilir. Yaratık bilincini kaybeder ve stabildir.

Geçici Can Puanları

Bazı büyüler ve özel yetenekler bir yaratığa geçici can puanları kazandırabilir. Geçici can puanları gerçek can puanları değildir. Onlar zararlara karşı bir tampon görevi görür, seni yaralanmaktan koruyan bir can puanı havuzudur.

Geçici can puanına sahipken yaralanırsan ilk önce bunlar gider, ondan sonra hala toplam can puanından düşülmesi gereken zarar puanı varsa onlar düşülür. Örneğin, 5 geçici can puanın varsa ve 7 puanlık yaralanırsan, önce geçici can puanların gider ve sonra 2 puan daha zarar alırsın.

Geçici can puanların asıl can puanlarından ayrı olduğu için alabileceğin en fazla can puanı miktarını geçebilirler. Bundan dolayı bir karakter, can puanlarının tamamına sahip olduğu bir anda, aynı zamanda geçici can puanlarına da sahip olabilir.

İyileştirme, geçici can puanlarını geri getirmez ve farklı kaynaklardan gelen geçici can puanları toplanmaz. Eğer geçici can puanların varsa ve bir daha başka bir yerden geçici can puanı elde edersen, elindekileri korumak veya yenilerini almak arasında bir seçim yapmalısın. Örneğin, zaten 10 geçici can puanına sahip olduğun bir anda, bir büyü sana 12 geçici can puanı daha veriyorsa ya 12 ya da 10 geçici can puanına sahip olabilirsin, 22 değil.

Eğer 0 can puanın varsa geçici can puanı almak durumuna etki etmez. Sana bilinç kazandırmaz veya durumunu stabil hale getirmez. Hala o durumdayken sana uygulanan zararları yüklenirler, ama sadece gerçek bir iyileştirme etkisi seni kurtarabilir.

Bir özellik aksini sana sağlamıyorsa, geçici can puanlarının bir süresi vardır ve bu da onlar tükenene ya da sen uzun bir molayı bitirene kadardır.

Binek Üstünde Savaş

Bir şövalye, at üstünde hücum ediyor, bir büyücü karlan üstünden büyüler yapıyor veya bir ruhani, bir kanatlıat üzerinde gökte hızla yükseliyor ve hepsi, bir bineğin sağlayabileceği hız ve hareketlilikten faydalanıyor.

Senden en az bir boy büyük olan, uygun bir anatomisi olan ve buna rıza gösteren herhangi bir yaratık, aşağıdaki kurallar dâhilinde, sana bineklik edebilir.

Binmek ve İnmek

Hareketin (yürüyüşün) esnasında, senden en fazla 2 metre uzaklıkta olan bir yaratığa binebilir veya inebilirsin. Böyle yapmak, toplam hızının yarısına mal olur. Örneğin, eğer hızın 12 metreyse bir ata binmek için bunun 6 metresini harcamak zorundasın. Dolayısıyla, en az 6 metrelik yürüme hakkın kalmadıysa veya yürüyüşün 0'a indiyse, ona binemezsin.

Sen hala üzerindeyken, bir nedenden ötürü bineğin hareket etmek zorunda kalırsa, onun üstünde kalmak için başarılı bir GS 10 Çeviklik kontrolü yapmalısın. Başarısız olursan bineğinden en fazla 2 metre uzaklıkta yere düşersin. Eğer bineğinin üzerindeyken yere düşmeni gerektirecek bir durum olursa, aynı kurtulma kontrolünü yaparsın.

Eğer bineğin yere düşerse, tepki hakkını bineğinden inmek (atlamak) için kullanabilirsin. Bu esnada bineğin yere düşer ve senin ayaklarının dibinde durur. Başarısız olduğun takdirde bineğinden inmiş ve ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bir yerde, yere düşmüş sayılırsın.

Bir Bineği İdare Etmek

Bir bineğin üstündeyken iki seçeneğin vardır. Ya onu yönlendirirsin ya da bağımsız olarak hareket etmesine izin verirsin. Ejderhalar gibi zeki yaratıklar bağımsız hareket eder.
Sadece herhangi bir biniciyi kabul etmek için eğitilmiş bir bineği kontrol edebilirsin. Evcilleştirilmiş atlar, eşekler ve benzeri yaratıkların böyle bir eğitime sahip olduğu varsayılır. Kontrol edilen bir yaratığın savaş sırası, sen ona bindiğinde seninkiyle bir olması için değişir. Yönlendirdiğin gibi gider ve sadece üç eylem seçeneği vardır: Koşma, Tüyme ve Kaçınma. Kontrol edilen bir binek ona bindiğin turda bile hareket edip eylem hakkını kullanabilir.

Bağımsız bir binek, savaş sırasında kendi sırasını korur. Üzerine bir binicinin binmesi, eylem hakkında herhangi bir kısıtlamaya yol açmaz ve kendi istediği gibi hareket edip, eylem hakkını kullanır. Savaştan kaçabilir, savaşın göbeğine dalıp kötü yaralanmış bir düşmanı yutabilir veya senin isteğinle uyuşmayacak şekilde davranabilir.

Her iki durumda da eğer binek sen üzerindeysen bir saldırı fırsatına maruz kalırsa, saldırgan seni veya bineği hedef alabilir.

Su Altı Savaşı

Maceracılar, hıvadamları deniz altındaki evlerine takip ettiğinde, kadim bir gemi enkazında köpek balıklarıyla savaştıklarında veya kendilerini su altındaki bir zindanda bulduklarında, zorlayıcı bir ortamda savaşmaları gerekir. Su altı kuralları aşağıda gösterildiği gibidir.

Bir **yakın dövüş silahıyla** saldırı yapıldığında, saldırı yapan yaratığın (ister doğal ister büyü yoluyla elde edilmiş olsun) yüzme hızı yoksa saldırı yaptığı silah hançer, fırlatılabilen bir mızrak, kısa kılıç, mızrak veya bir üç saplı mızrak değilse, dezavantajı vardır.

Bir **mesafeli dövüş silahıyla** saldırı yapıldığında, yapılan saldırı, silahın normal menzilinin dışındaysa, otomatik ıska demektir. Normal menzil içinde bile eğer silah bir arbalet, bir ağ veya fırlatılabilen bir mızrak gibi atılabilin bir silah (buna mızrak, üç saplı mızrak ve el oku da dâhildir) değilse, saldırının dezavantajı vardır.

Suyun tamamen altında olan yaratıkların ve nesnelerin ateş zararına karşı direnci vardır.



BÖLÜM 3

Büyünün Kuralları





10. Kısım: Büyü Yapımı



İHİR Z&E DÜNYALARININ EN UZAK köşesine, en ufak parçasına kadar ulaşmış ve onların içine işlemiş, sinmiştir ve sıklıkla bir büyü şeklinde kendini gösterir. Bu kısım büyüleri yapmak için geçerli olan kuralları açıklamaktadır. Farklı karakter sınıflarının büyüleri öğrenme ve hazırlama yöntemleri farklıdır, hatta canavarlar bile büyüleri çok eşsiz şekilde yapar. Kaynağı ne olursa olsun bir büyü burada anlatılan kuralları izler ve onlara uyar.

Büyü Nedir?

Bir büyü, belirli bir sihirli etkidir; çokluevrenin üzerine yayılan sihirli enerjinin belirli, kısıtlı bir ifadeyle tek bir kez şekillendirilmesidir. Bir karakter büyü yaparken dünyayı saran saf sihrin görünmez ipliklerinden birini dikkatlice çözer, bir yere belirli bir düzen içinde yerleştirir, özel bir şekilde titretir ve sonra da istenilen etkiyi gerçekleştirmesi için serbest bırakır –genellikle bunların hepsi saniyeler sürer.

Büyüler kullanışlı ve çok yönlü araçlar, silahlar veya koruyucu zırhlar olabilir. Zarar verebilir, verilen zararı giderebilir; belirli durumları gerçekleştirir ya da onları ortadan kaldırabilirler (Bkz. Ek A), yaşam enerjisini çekebilir ve ölüye yaşam verebilirler.

Çokluevrenin başından bu yana sayılamayacak kadar çok, belki binlerce büyü yaratılmıştır ve bunların çoğu unutulup gitmiştir. Bazıları halen kadim harabelerdeki tozlu büyükitaplarında kayıtlı veya ölü ilahların zihinlerinde saklı olabilir. Veya belki de yeteri kadar güç ve bilgelik elde eden bir karakter tarafından yeniden icat edilebilirler de.

Büyü Seviyesi

Her büyü 0 ile 9 arası bir seviyedendir. Bir büyünün seviyesi onun ne kadar güçlü olduğuna işaret eder: En düşüklerden (ama oldukça etkileyici) biri olan *büyülü ok* 1. seviyeyken dünyayı sarsacak güce sahip *dilek* 9. seviyedir. Büyümsülerin (karakterlerin düşünmeden yapabilecekleri kadar basit ama güçlü büyüler) seviyesi 0'dır. Bir büyünün seviyesi ne kadar yüksekse o büyüyü kullanmak için büyü yapan karakterin de o kadar yüksek seviyede olması gerekir.

Büyü ve karakter seviyesi aynı şey değildir ama birbiriyle ilişkilidir. Yani 9. seviyeden büyü yapmak isteyen karakterin 17. Seviye olması gerekir, 9 değil.

Bilinen ve Hazırlanan Büyüler

Büyü yapan birinin bir büyü yapmadan önce o büyüyü aklına kazıması veya büyülü bir nesne aracılığıyla ona erişiminin olması gerekir. Ozanlar ve büyücüler de dâhil olmak üzere az sayıdaki sınıf üyesinin her zaman aklında olan sınırlı bir büyü listesi vardır. Aynı durum büyü kullanan canavarlar için de geçerlidir. Ruhaniler ve sihirbazlar gibi diğer büyü yapıcılar büyü hazırlama sürecinden geçerler. Bu süreç her sınıf için farklıdır ve sınıf tanımlarında detaylıca anlatılmıştır.

Özetle, ne olursa olsun, büyü yapabilen birinin herhangi bir an ne kadar büyü yapabileceği karakterinin seviyesine bağlıdır.

Zırhla Büyü Yapmak

Büyü yapmak için gerekli olan zihinsel odaklanma ve kesin el-kol hareketleri nedeniyle zırh giyerken bir büyü yapmak için o zırhta yetkin olman gerekir. Aksi halde zırhın, hem büyü yapmak için ihtiyaç duyduğun dikkati dağıtır hem de fiziksel olarak sana engel olur.

Büyü Hazneleri

Büyü yapabilen biri ne kadar büyü biliyorsa bilsin veya ne kadar büyü hazırlamış olursa olsun dinlenmeden önce ancak belirli sayıda büyü yapabilir. Çünkü sihrin dokusuna müdahale etmek ve onun enerjisini çok basit bir büyüye aktarmak bile fiziksel ve zihinsel olarak zorlayıcı bir süreçtir ve büyülerin seviyesi arttıkça bu yük daha da ağırlaşır. Bundan dolayı büyü yapabilen her sınıfın tanımı (cadı hariç), her karakter seviyesinde o karakterin kullanabileceği büyü seviyesinin büyü haznelerini gösteren bir tablo içerir. Örneğin, 3. Seviye bir sihirbaz olan Umara'nın dört adet 1. seviye ve iki adet de 2. seviye büyü haznesi vardır.

Bir karakter büyü yaptığında, yaptığı büyünün seviyesinde veya ondan daha yüksek seviyede bir büyü haznesi harcar, yani o hazneyi büyü ile "doldurur." Büyü haznesini belirli büyüklüğe sahip bir oluk olarak düşünebilirsin –1. seviye büyü için küçük, daha yüksek seviye için daha büyük bir oluk. 1. seviye büyü tüm oluklara sığar ama 9. seviyeden bir büyü sadece 9. seviyeden bir hazneye sığar. Dolayısıyla Umara *büyülü ok* büyüsünü yaptığında, ki bu büyü 1. seviyedir, dört tane 1. seviye haznesinden birini harcar ve geriye üç haznesi kalır.

Uzun bir molayı bitirmek harcanan tüm hazneleri geri kazandırır (dinlenme kuralları için 8. Kısıma bak).

Bazı karakterlerin ve canavarların büyü haznesi kullanmadan büyü yapmalarını sağlayan özel yetenekleri vardır. Örneğin, Dört Unsurun Yolu'nu izleyen bir keşiş, belirli Korkunç Yakarışları seçen bir cadı ve Dokuz Cehennem'den bir çukur buku büyüleri böyle yapar.

Bir Büyüyü Yüksek Seviyede Yapmak

Büyü yapan biri yapmak istediği büyünün seviyesinden daha yüksek seviyeli bir hazne kullanırsa büyü o seferlik için daha yüksek bir seviyeye geçer. Örneğin, eğer Umara *büyülü ok* büyüsünü yapmak için 2. seviye haznesi kullanırsa, o zaman *büyülü ok* büyüsü 2. seviye büyü haline gelir. Yani büyü, kullanılan hazneyi doldurmak için büyür ve genişler ve bazen güçlenir.

Büyülü ok veya *yaraları iyileştir* gibi bazı büyülerin, daha yüksek seviyelerde yapıldığında daha güçlü bir etkisi vardır ki bu durum büyünün tanımında anlatılmıştır.

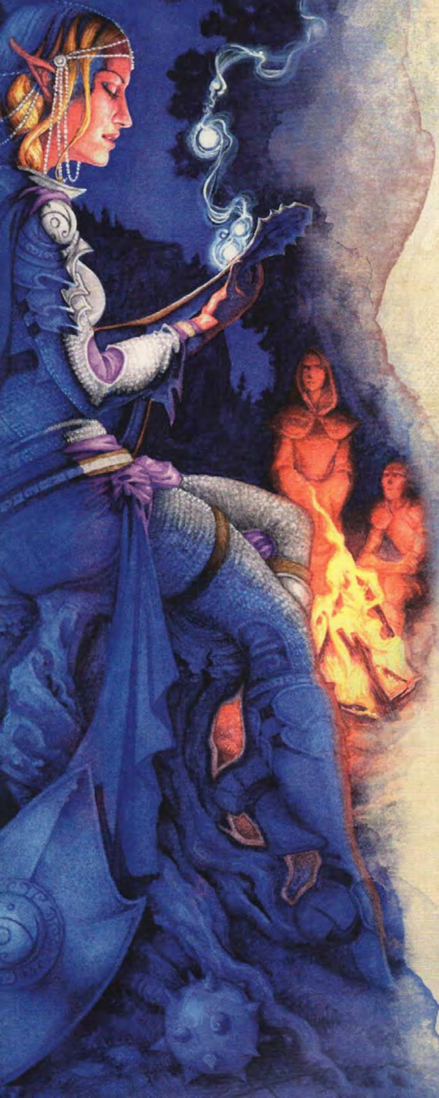
Büyümsüler

Bir büyümsü, istenildiği an büyü haznesi kullanmaya ve önceden hazırlamaya gerek olmadan yapılabilen bir büyüdür. Sürekli yapılan tekrarlar bu tür büyüleri büyüyü yapan kişinin zihnine kazımış ve onu bu etkiyi yani büyüyü tekrar tekrar yapmak için gerekli olan enerjiyle sarmalamıştır. Bir büyümsünün seviyesi 0'dır.

Ayinler

Belirli büyülerin özel bir etiketi vardır: Ayin. Böyle bir büyü, büyü yapmak için uyulması gereken normal kurallar izlenerek ya da ayin olarak yapılabilir. Bir büyünün ayin hali normalde olması gerekenden 10 dakika daha uzun sürer. Ayrıca büyü





haznesi de harcamaz. Bu da demektir ki bir büyünün ayin hali daha yüksek bir seviyede yapılamaz.

Bir büyüyü ayin olarak yapmak için büyüyü yapan, ona bu yeteneği veren özelliğe sahip olmalıdır. Örneğin ruhanilerin ve meşhinilerin böyle bir özelliği vardır. Büyüyü yapan ayrıca bu büyüyü, yaptığı büyü listesinde hazırlamış olmalıdır, tabii sihirbaz sınıfında olduğu gibi eğer karakterin ayin özelliği aksi bir durum belirtmiyorsa.

Bİr Büyü Yapmak

Bir karakter herhangi bir büyüyü yaptığında, karakterin sınıfı veya büyünün etkileri ne olursa olsun, aynı temel kurallar izlenir.

11. Kısımdaki her bir büyünün tanımı bir bilgi alanıyla başlamaktadır. Bu alanda büyünün adı, seviyesi, ait olduğu büyü okulu, büyünün yapım süresi, büyünün menzili (mesafe), bileşenleri ve büyünü etkili olduğu süre bilgileri bulunmaktadır.

Yapım Süresİ

Çoğu büyünün yapılması için gerekli olan süre bir eylemdir ama bazı büyüleri yapmak için bir bonus eylem, bir tepki veya daha fazla zaman gerekebilir.

Bonus Eylem

Bonus eylemle yapılan büyü özellikle hızlı bir büyüdür. Kendi sıranda bu büyüyü yapmak için bonus eylemini kullanmalısın; tabii bu şart o anda yani sıra sendeyken bonus eylemini henüz kullanmadığını varsaymaktadır. Eğer böyle bir büyü kullanırsan bu sıra boyunca yani sıra hala sendeyken yapım süresi 1 eylem olan büyümsülerden başka büyü yapamazsın.

Tepkİler

Bazı büyüler tepki olarak yapılabilir. Bu büyüleri gerçekliğe getirmek göz açıp kapayıncaya kadar geçen bir sürede olur ve bir olaya tepki olarak yapılırlar. Eğer bir büyü tepki olarak yapılabiliyorsa, büyünün tanımı tam olarak ve kesin bir şekilde onu ne zaman ve hangi hallerde yapabileceğini söylemektedir.

Daha Uzun Yapım Sürelerİ

Bazı büyüleri (ayin olanlar da dâhil) yapmak daha uzun sürer: Dakikalar hatta saatler. Yapım süresi bir eylem veya tepkiden daha uzun olan bir büyü yaptığında her sıranda (yani sıra ne zaman sana gelse) eylemini harcayarak bu büyüyü yapmaya devam etmeli ve bu süreçte konsantrasyonunu korumalısın (aşağıdaki "Konsantrasyon" başlığına bkz.). Konsantrasyonun bozulursa, büyü başarısız olur ama büyüyü yapmak için kullandığın büyü haznesi boşa gitmez, harcanmamış olur. Bu büyüyü yeniden yapmak istersen, her şeye baştan başlarsın.

Menzİl (Mesafe)

Büyünün hedefi, büyünün menzili içinde olmalıdır. *Büyülü ok* gibi bir büyü için hedef tek bir yaratıktır. *Ateş topu* büyüsü ise ateşten topların patlayacağı bir alandır.

Çoğu büyünün menzili metre cinsinden gösterilmiştir. Bazı büyüler temas ettiğin yani dokunduğun tek bir yaratığı (kendin dâhil) hedef alır. *Kalkan* gibi başka büyüler sadece sana etki eder. Bu büyülerin menzili büyüyü yapanın kendisidir.

Çıkış noktası büyünün kaynağı yani sen olup koniler veya hatlar şeklinde etkide bulunan büyülerin de menzili büyüyü yapan kişi, yani sensindir ki bu da büyünün çıkış noktasının yani kaynağının sen olduğuna işaret etmektedir (Bkz. Bu kısmın ilerleyen sayfalarında "Etki Alanları").

Bir büyü bir kez yapıldı mı eğer büyünün tanımında aksi bir bilgi yoksa o büyünün etkileri menziliyle sınırlı değildir.

Bileşenler

Bir büyünün bileşenleri, onu yapmak için gerekli olan fiziksel gerekliliklerdir. Her büyünün tanımında bu bileşenleri gösteren belirteçler vardır: Sözel (S), Bedensel (B), Maddesel (M). Büyünün yapılması için gerekli olan bileşenleri veya bileşenlerden birini sağlayamazsan o büyüyü yapamazsın.

Sözel (S)

Çoğu büyü gizemli sözcüklerin söylenmesine ihtiyaç duyar. Sözcükler büyü gücünün kaynağı değildir. Belirli seslerin bir araya gelmesi, belirli noktalarda sesin yükselmesi, alçalması ve tınlaması büyüyü gerçekleştiren gücü harekete geçirir. Bundan dolayı ağzına bir bez parçası tıkıştırılmış veya *sessizlik* büyüsü gibi bir büyü tarafından oluşturulan bir sessizlik alanındaki karakter sözel bileşeni olan bir büyüyü yapamaz.

Bedensel (B)

Büyü yapma hareketleri herkesin göreceği kadar büyük veya gözden kaçacak kadar küçük olabilir. Bir büyünün bedensel bileşeni varsa büyüyü yapacak olanın bu hareketleri yapması için ellerinden en az birinin serbest olması gerekir.

Maddesel (M)

Belirli büyüleri yapmak belirli nesnelere ihtiyaç duyar ki bu da bileşen bölümünde parantez içinde gösterilmiştir. Bir karakter bir büyü için gerekli olan bileşenlerin yerine **gereç kesesi** veya bir **büyü yapma odağı** (5. Kısım) kullanabilir. Ama bir bileşen için belirli bir bedel, ücret, gider veya masraf belirtildiyse büyü yapılmadan önce o bileşenin temin edilmiş olması gerekir. Aksi takdirde o büyü yapılamaz.

Eğer büyü, büyüyü yapmak için kullanılan maddesel bileşenin tüketildiğini söylüyorsa, büyüyü yapan ne zaman bu büyüyü yapmak istese önce bu bileşeni temin etmelidir.

Büyü yapanın, bu bileşenleri sağlaması -ya da bir büyü yapma odağını elinde tutması- için en az bir elinin serbest olması gerekir ve bu el bedensel bileşenleri gerçekleştirmek için kullandığı eli olabilir (aynı el).

Etkinlik Süresi

Bir büyünün etkinlik süresi büyünün etkili olduğu süredir. Etkinlik süresi sıralar, dakikalar, saatler hatta yıllar olabilir. Bazı büyüler, etkilerinin, büyü etkisiz hale getirilinceye veya yok edilinceye değin sürdüğünü özellikle belirtir.

Anlık

Çoğu büyü anlıktır. Büyü zarar verir, iyileştirir, bir yaratığı veya bir nesneyi onu etkileyen büyüye karşı koyma fırsatı vermeyece şekilde değiştirir. Çünkü bu büyü sadece bir an boyunca varlığını korur.

Konsantrasyon

Bazı büyülerin etkili olması için üzerlerindeki konsantrasyonun korunması gerekir. Eğer konsantrasyon bozulur ve kaybedilirse büyü sona erer.

Eğer bir büyü konsantrasyonla devam ettiriliyorsa bu bilgi Etkinlik Süresi başlığında görülür ve büyü, ona ne kadar süre konsantre olabileceğin bilgisini sana verir. İstediğin zaman konsantrasyonunu sonlandırabilirsin (eylem gerekmez).

Büyü Okulları

Büyüyle ilgilenen bilim insanları onları büyü okulları denilen sekiz gruba bölmüştür. Başta büyücüler olmak üzere diğer büyü bilimcileri bu gruplamayı tüm büyülere uygularlar. Çünkü tüm büyülerin temelde aynı ilkeleri kullanarak hareket ettiğine inanırlar, kaynağı ister azimle çalışma ister yabancı bir ilahın hediyesi olsun.

Büyü okulları büyüleri tanımlamaya yardım eder, çünkü onların kendi kuralları yoktur ama bazı kurallar bazı okullarla ilişkilendirilir.

Engelleme büyüleri doğası gereği korumaya yöneliktir. Ama bazılarının saldırgan kullanımları da vardır. Bunlar büyülü bariyerler yaratır, zararlı etkileri etkisiz hale getirir, izin almadan bir yere girenlere veya bir yerden geçenlere zarar verir veya yaratıkları başka varlık âlemlerine sürgüne gönderir.

Çağırma büyüleri nesneleri ve yaratıkları bir yerden başka bir yere göndermekle ilgilidir. Bazı büyüler yaratıkları veya nesneleri, büyüyü yapanın tarafına çağırırken başkaları, büyüyü yapanın başka bir yere ışınlanmasını sağlar. Bazı çağırma büyüleri yoktan nesneler veya etkiler yaratır.

Kehanet büyüleri, uzun zaman önce unutulmuş sırları, geleceğe dair ufak görüntüleri, gizlenenlerin yerleri, illüzyonların ardındaki gerçekleri veya uzaktaki insanlara veya yerlere ait görüntüler gibi çeşitli biçimlerde gizli olan bilgileri ortaya çıkartır.

Efsunlama büyüleri başkalarının zihinlerine etki eder, onların davranışları üzerinde bir etki veya tam kontrol yaratır. Böyle büyüler düşman yaratıkları dost haline getirir, başka yaratıkların normalde istemediği bir şeyi onlara zorla yaptırır hatta onların kukla gibi kontrol edilmesini sağlar.

Güçlendirme büyüleri büyüsel enerjiyi istenilen bir etki yaratmak için kullanır. Bazı büyüler ateş veya yıldırım gücüyle saldırılmasını sağlarken diğerleri yaraları iyileştirmek için kullanılır.

İllüzyon (Yanılsama) büyüleri başkalarının duyularını veya zihinlerini aldatmaya yarar. İnsanlara orada olmayan şeyleri gösterir, orada olan şeyleri gizler, olmayan sesleri duyurtur veya hiç olmamış olayları hatırlatır. Bazı illüzyonlar tüm yaratıkların görebileceği hayaletimsi imgeler yaratır ama en kötücül illüzyonlar bir yaratığın zihnine doğrudan bir imge, bir görüntü yerleştirmekte kullanılır.

Diriltme büyüleri yaşam ve ölüm gücünü kullanır. Böyle büyüler yaşam gücünü arttırabilir, başka bir yaratığın bu gücünü alabilir, hortlak yaratabilir hatta ölüyü yaşama döndürebilir.

Ölüyü canlandır gibi bir diriltme büyüsüyle hortlak yaratmak iyi bir şey değildir ve sadece büyüleri kötü amaçlar için kullanan kötü karakterler bu büyüleri sıklıkla kullanır.

Dönüşüm büyüleri bir yaratığın, nesnenin veya çevrenin özelliklerini değiştirir. Bir düşmanı zararsız bir yaratığa döndürebilir, bir arkadaşın gücünü artırabilir, bir nesnenin -büyüyü yapanın verdiği bir- emirle hareket ettirilmesini sağlayabilir veya bir yaratığın kendi içinden gelen iyileşme gücünü destekleyerek yaraların hızlıca iyileşmesini sağlayabilir.

Hareket etmek (yani yürümek, koşmak vs.) saldırmak gibi faaliyetler konsantrasyonu etkilemez. Ancak aşağıdaki durumlarda konsantrasyonun bozulabilir:

- **Konsantrasyon gerektiren başka bir büyü yapmak.** Konsantre olmanı gerektiren başka bir büyü yaptığında, zaten koruduğun konsantrasyonu kaybedersin. Aynı anda iki büyüye konsantre olunmaz.
- **Zarar almak.** Ne zaman bir büyüye konsantre olmuşken zarar alırsan, konsantrasyonunun bozulup bozulmadığını belirlemek için bir Bünye kurtulma kontrolü yaparsın. GS ya 10'a ya da aldığın zararın yarısına eşittir. Ama hangisi yüksekse onu kullanmak zorundasın. Eğer birden fazla kaynaktan zarar alırsan, hem bir ok hem de bir ejderhanın nefesi gibi her bir zarar kaynağı için ayrı ayrı kurtulma kontrolü yapmak zorundasın.
- **Güçsüz duruma düşmek veya öldürülmek.** Eğer durumun güçsüz olursa veya ölürsen yaptığın büyü üzerindeki konsantrasyonu kaybedersin.





ZE, fırtınanın ortasında kalmış bir gemide sana çarpan ve yere düşüren dalgalar gibi bazı çevresel faktörler nedeniyle kurtulma kontrolü yapman gerektiğine de karar verebilir. Bu gibi durumlarda büyü üzerindeki konsantrasyonunu korumak için başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapılmalıdır.

Hedefler

Normal bir büyü, etkilemek için senden bir veya daha fazla hedef seçmeni ister. Büyü tanımı sana büyünün yaratıkları veya nesneleri hedef aldığını veya etki alanı için bir çıkış noktası (aşağıda anlatılmıştır) belirlemen gerektiğini söyler.

Büyünün algılanabilir bir etkisi yoksa hedef yaratık bir büyü tarafından hedef alındığının farkında olmayabilir. Çatırdayan bir yıldırım gayet barizdir ama bir yaratığın zihnini okumak gibi çok daha gizli ve saklanabilir etkiler ve büyüler genellikle fark edilmez, tabii büyünün tanımı aksini söylemiyorsa.

Açık Hedef

Bir şeyi hedeflemek için onu açıkça görebilmelisin, yani seçtiğin hedef tam siperin ardında olmamalı.

Göremediğin bir noktaya, alan etkisine sahip bir büyü yaparsan ve duvar gibi bir engel, sen ve büyüye merkez olarak seçtiğin nokta arasında bulunuyorsa büyünün çıkış noktası o engelin sana bakan (senin olduğun) tarafındadır.

Kendini Hedeflemek

Eğer bir büyü senin seçeceğin bir yaratığı hedef alıyorsa, yaratığın düşman olması veya senden başka bir yaratık olması açık ve kesin bir ifadeyle belirtilmemişse, kendini hedef olarak alabilirsin. Eğer yaptığın büyünün etkilediği alanın içindeysen, kendini hedef alabilirsin.

Alan Etkisi

Yakan eller ve *soğuk koni* gibi büyüler belirli bir alana etki eder ve etkilerinin birden fazla yaratığa ulaşmasını sağlar.

Bir büyünün tanımı, o büyünün bir alana etki edip etmediğini belirtir ki eğer böyle bir özelliği varsa o alan genellikle beş farklı terimle tanımlanır: Koni, küp, silindir, hat veya küre. Her alan etkisinin bir **merkez noktası** vardır, bu nokta **büyünün çıkış noktasıdır.** Her şekil için kullanılan kurallar o merkez noktasının yani büyünün çıkış noktasının konumlandırılabileceğini anlatır. Genel olarak merkez noktası boşluktaki bir noktadır ama bazı büyüler bir yaratık veya nesneyi merkez noktası olarak kullanır.

Bir büyünün etkisi, çıkış noktasından yani merkez noktasından etrafa düz hatlar halinde yayılır. Eğer çıkış noktasından etki alanında bulunan bir yere doğrudan, engelsiz bir hat yoksa o alan büyünün etki alanının dışındadır. Bu hayali hatlardan birini engellemek için bir alan (veya hedef), 9. Kısımda da açıklandığı gibi tam sipere sahip olmalıdır.

Koni

Bir koni, büyünün çıkış noktasından yani merkez noktasından senin seçeceğin bir yöne doğru genişler. Bir koninin genişliği, uzunluğu boyunca, uzunluğu üzerindeki herhangi bir noktanın büyünün çıkış noktasıyla arasındaki uzunluğa eşittir. (Yani örneğin koninin, büyünün çıkış noktasından 3 metre uzaklıktaki genişliği 3 metredir.) Bir koninin etki alanı onun mümkün olan en büyük (maksimum) uzunluğunu gösterir.

Konik etki alanına sahip büyülerin, sen aksini istemedikçe, çıkış noktası koninin içinde sayılmaz.

Küp

Küp halinde etki edecek bir büyünün çıkış noktası için o hayali küpün yüzlerinden birinin ortasını seçersin. Küpün boyutu her bir yüzünün uzunluğuyla ifade edilir.

Kübik etki alanına sahip büyülerin, sen aksini istemedikçe, çıkış noktası küpün içinde sayılmaz.

Silindir

Silindir halinde etki edecek bir büyünün çıkış noktası, büyünün tanımında verildiği şekliyle belirli bir yarıçapa sahip bir dairenin ortasıdır. Bu daire ya yerde ya da büyünün en üst noktasında olmalıdır (silindirin iki ucundan biri). Bir silindir içindeki büyü gücü, çıkış noktasından düz hatlar halinde etrafa yayılır ama çıkış noktasının merkezinde olan dairenin çevresini geçmez ki bu da silindirin temelini oluşturur. Büyünün etkisi bunun ardından ya silindirin temelinden tavanına ya da tavanından temeline (bir ucundan diğerine) gider ki bu da silindirin yüksekliğine eşit bir mesafedir.

Silindirik etki alanına sahip büyülerin çıkış noktası silindirin içindedir.



Hat

Bir hat çıkış noktasından yayılan düz bir çizgide ilerler ve genişliği ile tanımlanan bir alanı etkiler.

Çizgisel etki alanına sahip büyülerin, sen aksini istemedikçe, çıkış noktası o hattın içinde sayılmaz.

Küre

Küre için bir merkez noktası seçersin ve küre bu noktadan etrafa yayılır. Kürenin boyutu, büyünün çıkış noktası merkez olmak üzere santimetre (veya metre) cinsinden ifade edilir.

Küresel etki alanına sahip büyülerin çıkış noktası kürenin içindedir.

Kurtulma Kontrolleri

Pek çok büyü, hedefinin, yapılan büyünün etkisinden tamamen ya da kısmen kurtulması için bir tür kurtulma kontrolü yapması gerektiğini belirtir. Büyü, hedefin bu amaçla kullanacağı yeteneğin türünü ve başarılı ya da başarısız bir kurtulma kontrolünün sonuçlarını belirtir.

Büyülerinden birine karşı direnmek için gerekli olan GS, 8 + büyü yapmakta kullandığın yetenek tamlayıcı + yetkinlik bonusun + herhangi özel tamlayıcıların toplamına eşittir.

Saldırı Kontrolleri

Bazı büyüler, büyünün, hedefine etki edip etmediğini belirlemek için büyüyü yapanın bir saldırı kontrolü yapmasını gerekli görür. Büyünü kullanarak yaptığın saldırılarda saldırı bonusun, büyü yapmakta kullandığın yetenek tamlayıcısı + yetkinlik bonusuna eşittir.

Saldırı kontrolü yapılmasını gerektiren büyülerin çoğu belirli bir mesafeden yapılan büyülerdir. Senden en fazla 2 metre uzakta olan ve seni görebilen ve güçsüz durumda olmayan bir düşman yaratığa karşı yaptığın mesafeli saldırılarda dezavantajın olduğunu unutmamalısın (9. Kısım).

Büyülü Etkileri Birleştirmek

Farklı büyülerin etkileri bir araya gelirken etkinlik süreleri de üst üste biner. Bununla beraber tekrar tekrar yapılan aynı büyünün etkisi bir araya gelmez. Bunun yerine yapılan büyülerin –en yüksek bonus gibi– en güçlü olan etkileri kullanılır ve etkinlik süreleri üst üste biner. Veya her iki büyü de eşit derecede güçlüyse ve süreleri üst üste binerse en son yapılanın etkileri geçerli olur.

Örneğin, iki ruhani aynı hedefe *kutsama* büyüsü yaparsa o karakter bu büyüden sadece bir defa yararlanır. Yapılan büyüyü iki ayrı büyü olarak kabul edip iki defa zar atmaz.

Büyü Dokusu

Z&E çokluevreninin içindeki dünyalar sihirli yerlerdir. Tüm varoluş büyülü güçle iç içedir ve bu gizli güç el değmemiş, atıl halde her bir taşın, suyun, canlının hatta havanın içinde bulunur. Saf büyü yaratılış malzemesidir, varlığın sessiz ve zihinsiz iradesidir, madenin her bir parçasına yayılır ve çokluevrendeki tüm enerjinin kendini göstermesinde mevcuttur.

Ölümlüler bu saf büyüye doğrudan şekil veremezler. Onun yerine bir büyü ipliğinden, büyüyü yapanın iradesi ile saf büyü maddesinin arasındaki bir bağdan faydalanırlar. Unutulmuş Diyarların büyü yapanları bu bağa Doku der ve bunu İlahe Mystra'nın varlığı olarak görürler. Ama büyüyle uğraşanların hepsi bu arayüzü isimlendirmek ve görselleştirmek için farklı adlar kullanmıştır. Adı ne olursa olsun Doku olmadan saf büyü kilitlidir, uzaktadır, ulaşılamazdır. En güçlü başbüyübaz bile Doku'nun yırtık olduğu yerde ufak bir mumu bile yakamaz. Ama Doku'yla çevrelenen biri düşmanlarını yok etmek için yıldırımlara şekil verebilir, göz açıp kapayıncaya değin yüzlerce kilometreyi aşabilir hatta ölümü tersine çevirebilir.

Farklı büyüler farklı yollarla ona erişse de tüm büyüler Doku'ya ihtiyaç duyar. Sihirbazların, cadıların, büyücülerin ve ozanların büyülerine yaygın olarak **arkış büyüsü** denir. Bu büyüler Doku'nun nasıl işlediğinin anlaşılmasıyla –ister çalışmakla ister içten gelen bir güdüyle– meydana gelir. Büyüyü yapan, istediği etkiyi gerçekleştirmek için doğrudan Doku'nun iplerinden birini kullanır. Ürkünç Savaşçılar ve Arkışlı Üçkâğıtçılar da arkışlı büyü kullanır. Ruhanilerin, meşhinilerin, kutsamanların ve kolcuların büyülerine **ilahi büyü** denir. Bunların Doku'ya erişimi ilahi güçler aracılığıyla sağlanır –ilahlar, doğanın ilahi güçleri veya bir kutsamanın andının kutsal ağırlığı.

Ne zaman bir büyü etkisi yaratılsa istenen etkinin gerçekleşmesi için Dokunun iplikleri iç içe geçer, birbiri etrafına dolanır, döner ve katlanır. Karakterler ne zaman, *büyüyü tespit et* veya *tanımla* gibi kehanet büyüleri yapsa aslında Doku'ya göz atmış olurlar. *Büyüyü dağıt* gibi bir büyü Doku'yu pürüzsüz, daha düz hale getirir. *Zıtbüyü alanı* gibi büyüler Doku'yu yeniden düzenlerler ki sihir, büyü tarafından etkilenen alanın içinden değil etrafından geçsin. Ve Doku'nun yaralandığı veya yırtıldığı yerlerde büyüler hiç tahmin edilemez şekillerde çalışır, beklenmeyen sonuçlar doğururlar –ya da hiçbir işe yaramazlar.





11. Kısım: Büyüler



U KISIM ZİNDANLAR & EJDERHALAR dünyalarında en yaygın kullanılan büyüleri tanımlamaktadır. Kısım büyü yapabilen sınıfların büyü listeleriyle başlamaktadır. Kısımın geri kalanında büyülerin tanımları, büyünün adına göre alfabetik (İngilizce) olarak verilmiştir.

Ozan Büyüleri

BÜYÜMSÜLER (SEVİYE 0)

Bıçak Duvarı (32)
Dans Eden Işıklar (86)
Arkadaşım (151)
Işık (203)
Büyücü Eli (211)
Onarma (225)
Mesaj (226)
Küçük İllüzyon (229)
Tizarmak (261)
Gerçek Saldırı (340)
Acımasız Şaka (344)

1'İNCİ SEVİYE

Dost Hayvan (5)
Lanet (24)
Kişiyi Tılsımla (45)
Dil Bil (59)
Yaraları İyileştir (85)
Büyüyü Tespit Et (95)
Kendini Gizle (99)
Uğursuz Fısıltılar (103)
Peri Ateşi (126)
Kuş Tüyü (129)
İyileştirme Sözcüğü (176)
Kahramanlık (180)
Tanımla (189)
Yalan Yazı (190)
Yolgezer (209)
Sessiz İmge (300)
Uyu (302)
Hayvanlarla Konuşma (306)
Tasha'nın Gudubet Gülüşü (323)
Şok Dalgası (332)
Görünmez Hizmetçi (342)

2'NCİ SEVİYE

Ulak Hayvan (6)
Körlük/Sağırlık (37)
Sakinleştir (43)
Hançer Bulutu (52)
Delilik Tacı (83)
Zihin Okuma (97)
Yeteneği Güçlendir (116)
Esaret (120)
Metali Isıt (177)
Kişiyi Durdur (183)
Görünmezlik (195)
Taktak (197)
Küçük Onama (201)
Hayvanları veya Bitkileri Bul (206)
Nesne Bul (208)
Büyülü Ağız (215)
Hayali Güç (248)
Görünmezliği Gör (289)
Şangırtı-Tangırtı (294)
Sessizlik (299)
Öneri (318)
Dürüstlük Alanı (361)

3'ÜNCÜ SEVİYE

Lanet Bahşet (30)
Uzak His (50)
Büyüyü Dağıt (102)
Korku (128)
Sahte Ölüm (131)
Koruyucu Sembol (159)
Büyüleyici Desen (187)
Leomund'un Minik Kulübesi (200)
Büyük İmge (217)
Bulunmazlık (241)
Bitki Büyüt (254)
Yirmibeşlik (291)
Ölüyle Konuşma (307)
Bitkilerle Konuşma (308)
Kokan Bulut (314)
Diller (334)

4'ÜNCÜ SEVİYE

Zorlama (60)
Karmaşa (62)
Boyut Kapısı (98)
Hareket Özgürlüğü (150)
Büyük Görünmezlik (163)
Hayali Arazi (172)
Yaratık Bul (207)
Başkalaşım (256)

5'İNCİ SEVİYE

Nesneleri Canlandır (9)
Uyandır (23)
Kişiye Hükmet (109)
Rüya (111)
Ödev (154)
Büyük Onama (164)
Canavarı Durdur (182)
Efsanevi Bilgi (198)
Toplu Yaraları İyileştirme (218)
Saptır (232)
Anıyı Değiştir (234)
Âlemsel Bağlama (252)
Ölüyü Canlandırma (271)
Uzakgörü (287)
Görünüş (290)
Işınlama Dairesi (327)

6'INCI SEVİYE

Bakış (124)
Yolu Bul (134)
Gardiyanlar ve Mahkûmlar (166)
Toplu Öneri (221)
Otto'nun Dayanılmaz Dansı (245)
Tasarlı Yanılsama (265)
Gerçek Görüş (339)

7'İNCİ SEVİYE

Arallık (121)
Güçkafesi (148)
Büyük Ilgım (230)
Mordenkainen'in Muazzam Malikânesi (237)
Mordenkainen'in Kılıcı (239)
Görüntü Yansıt (266)
Yenile (276)
Canlandırma (280)
Sembol (322)
Işınlanma (326)

8'İNCİ SEVİYE

Canavara Hükmet (108)
Geri Zekâ (130)
Boşboğaz (157)
Boş Zihin (228)
Güç Sözü Afalla (259)

9'UNCU SEVİYE

Önsezi (149)
Güç Sözü İyileş (257)
Güç Sözü Öl (258)
Gerçek Başkalaşım (337)

Ruhani Büyüleri

BÜYÜMSÜLER (SEVİYE 0)

Kılavuz (167)
Işık (203)
Onarma (225)
Direnç (279)
Kutsal Alev (284)
Öleni Koru (305)
Abrav (329)

1'İNCİ SEVİYE

Lanet (24)
Kutsama (34)
Emir (55)
Su Yarat Yok Et (80)
Yaraları İyileştir (85)
İyiyle Kötüyü Bul (94)
Büyüyü Tespit Et (95)
Zehir ve Hastalık Tanısı (96)
Yönlendiren Yıldırım (168)
İyileştirme Sözcüğü (176)
Yarala (193)
Kötülükten ve İyilikten Korunma (268)
Yemek ve İçeceği Temizle (270)
Sığınak (285)
İnanç Kalkanı (296)

2'NCİ SEVİYE

Yardım (2)
Alamet (19)
Körlük/Sağırlık (37)
Sakinleştir (43)
Daimi Alev (74)
Yeteneği Güçlendir (116)
Tuzakları Bul (135)
Narin Huzur (155)
Kişiyi Durdur (183)
Küçük Onama (201)
Nesne Bul (208)
İyileştirme Duası (260)
Zehirden Korunma (269)
Sessizlik (299)
Ruhsal Silah (312)
Koruyucu Bağ (350)
Dürüstlük Alanı (361)

3'ÜNCÜ SEVİYE

Ölüyü Canlandır (8)
Umut Işığı (28)
Lanet Bahşet (30)
Uzak His (50)
Yemek ve Su Yarat (79)
Günışığı (89)
Büyüyü Dağıt (102)
Sahte Ölüm (131)
Koruyucu Sembol (159)
Büyülü Çember (212)
Toplu İyileştirme Sözcüğü (220)
Taşla Bütünleş (223)
Zarardan Koruma (267)
Laneti Kaldır (278)
Diriltme (282)
Yirmibeşlik (291)
Ölüyle Konuşma (307)



4'ÜNCÜ SEVİYE

5'İNCİ SEVİYE

6'INCI SEVİYE

7'İNCİ SEVİYE

8'İNCİ SEVİYE

9'UNCU SEVİYE

Meşhini Büyüleri

BÜYÜMSÜLER (SEVİYE 0)

1'İNCİ SEVİYE

2'NCİ SEVİYE

3'ÜNCÜ SEVİYE

4'ÜNCÜ SEVİYE

5'İNCİ SEVİYE

6'INCI SEVİYE

7'İNCİ SEVİYE

8'İNCİ SEVİYE

9'UNCU SEVİYE

Kutsaman Büyüleri

1'İNCİ SEVİYE

2'İNCİ SEVİYE

3'ÜNCÜ SEVİYE



Büyülü Çember (212)
Laneti Kaldır (278)
Diriltme (282)

4'ÜNCÜ SEVİYE
Yaşam Aylası (20)
Saflık Aylası (21)
Sürgün (26)
Ölüm Öreği (90)
Yaratık Bul (207)
Sarsan Darbe (313)

5'İNCİ SEVİYE
Süren Saldırı (25)
Güç Alanı (49)
Yok Edici Dalga (93)
İyiyi ve Kötüyü Uzaklaştır (101)
Ödev (154)
Ölüyü Canlandırma (271)

Kolcu Büyüleri

1'İNCİ SEVİYE
Alarm (3)
Dost Hayvan (5)
Yaraları İyileştir (85)
Büyüyü Tespit Et (95)
Zehir ve Hastalık Tanısı (96)
Kıvrandıran Saldırı (118)
Sis Bulutu (146)
İyiyemiş (160)
Diken Yağmuru (170)
Avcının İşareti (186)
Zıpla (196)
Yolgezer (209)
Hayvanlarla Konuşma (306)

2'NCİ SEVİYE
Ulak Hayvan (6)
Derikabuk (27)
Hayvangil Hissi (29)
Ok Şeridi (77)
Karagörü (88)
Tuzakları Bul (135)
Küçük Onama (201)
Hayvanları veya Bitkileri Bul (206)
Nesne Bul (208)
İzsiz Geçiş (246)
Zehirden Korunma (269)
Sessizlik (299)
Diken Büyüt (310)

3'ÜNCÜ SEVİYE
Hayvan Çağır (63)
Yaylım Ateşi (64)
Günışığı (89)
Yıldırım Oku (204)
Bulunmazlık (241)
Bitki Büyüt (254)
Zarardan Koruma (267)
Bitkilerle Konuşma (308)
Sunefesi (351)
Suda Yürüme (352)
Rüzgâr Duvarı (356)

4'ÜNCÜ SEVİYE
Orman Perilerini Çağır (70)
Hareket Özgürlüğü (150)
Saran Asma (161)
Yaratık Bul (207)
Taşderi (316)

5'İNCİ SEVİYE
Doğayla Söyleş (57)
Salvo (69)
Hızlı Sadak (321)
Ağaç Yolu (336)

Büyücü Büyüleri

BÜYÜMSÜLER (SEVİYE 0)
Asit Çisemesi (1)
Bıçak Koruması (33)
Soğuk Dokunuş (46)
Dans Eden Işıklar (86)
Kıvılcım (138)
Arkadaşım (151)
Işık (203)
Büyücü Eli (211)
Onarma (225)
Mesaj (226)
Küçük İllüzyon (229)
Zehirli Serpinti (255)
Tizarmak (261)
Ayaz Işını (274)
Sarsan Temas (298)
Gerçek Saldırı (340)

1'İNCİ SEVİYE
Yakan Eller (41)
Kişiyi Tılsımla (45)
Renkser Küre (47)
Rengârenk (54)
Dil Bil (59)
Büyüyü Tespit Et (95)
Kendini Gizle (99)
Hızlı Çekilme (123)
Yalan Yaşam (127)
Kuş Tüyü (129)
Sis Bulutu (146)
Zıpla (196)
Büyücü Zırhı (210)
Büyülü Ok (214)
Zehir Işını (275)
Kalkan (295)
Sessiz İmge (300)
Uyu (302)
Şok Dalgası (332)
Cadı Yıldırımı (358)

2'NCİ SEVİYE
Kendini Değiştir (4)
Körlük/Sağırlık (37)
Bulanık (39)
Hançer Bulutu (52)
Delilik Tacı (83)
Karanlık (87)
Karagörü (88)
Zihin Okuma (97)
Yeteneği Güçlendir (116)
Büyült/Küçült (117)
Esinti Duvarı (169)
Kişiyi Durdur (183)
Görünmezlik (195)
Taktak (197)
Yüksel (202)
Ayna İmge (231)
Sisli Adım (233)
Hayali Güç (248)
Alev Işını (286)
Görünmezliği Gör (289)
Şangırtı-Tangırtı (294)
Örümcek Ayağı (309)
Öneri (318)
Örümcek Ağı (353)

3'ÜNCÜ SEVİYE
Kıpmak (38)
Uzak His (50)
Karşıbüyü (78)
Günışığı (89)
Büyüyü Dağıt (102)
Korku (128)
Ateş Topu (137)
Uçma (145)
Gazol (152)
Hız (174)
Büyüleyici Desen (187)
Şimşek (205)
Büyük İmge (217)
Zarardan Koruma (267)
Şıvgın Fırtınası (303)
Yavaşlat (304)
Kokan Bulut (314)
Diller (334)
Sunefesi (351)
Suda Yürüme (352)

4'ÜNCÜ SEVİYE
Sürgün (26)
Çürüt (35)
Karmaşa (62)
Boyut Kapısı (98)
Hayvangile Hükmet (107)
Büyük Görünmezlik (163)
Buz Fırtınası (188)
Başkalaşım (256)
Taşderi (316)
Ateş Duvarı (345)

5'İNCİ SEVİYE
Nesneleri Canlandır (9)
Öldüren Bulut (53)
Soğuk Koni (61)
Yaratılış (82)
Kişiye Hükmet (109)
Canavarı Durdur (182)
Böcek İstilası (194)
Görünüş (290)
Telekinezi (324)
Işınlama Dairesi (327)
Taş Duvarı (348)

6'INCI SEVİYE
Arkışlı Geçit (14)
Zincir Yıldırım (44)
Ölüm Alanı (48)
Ayrıştır (100)
Bakış (124)
Güven Küresi (158)
Toplu Öneri (221)
Yeri Oynat (240)
Günışını (319)
Gerçek Görüş (339)

7'İNCİ SEVİYE
Gecikmeli Ateş Topu Patlaması (91)
Arallık (121)
Ölüm Parmağı (136)
Ateş Fırtınası (140)
Âlem Geçişi (253)
Renkli Serpinti (262)
Ters Yerçekimi (281)
Işınlanma (326)

8'İNCİ SEVİYE
Canavara Hükmet (108)
Deprem (113)
Yangın Bulutu (192)
Güç Sözü Afalla (259)
Güneş Patlaması (320)

9'UNCU SEVİYE
Geçit (153)
Gök Taşı Yağmuru (227)
Güç Sözü Öl (258)
Zamanı Durdur (333)
Dilek (357)



Cadı Büyüleri

BÜYÜMSÜLER (SEVİYE 0)

Bıçak Koruması (33)
Soğuk Dokunuş (46)
Ürkünç Patlama (114)
Arkadaşım (151)
Büyücü Eli (211)
Küçük İllüzyon (229)
Zehirli Serpinti (255)
Tizarmak (261)
Gerçek Saldırı (340)

1'İNCİ SEVİYE

Agathys'in Zırhı (16)
Hadar'ın Kolları (17)
Kişiyi Tılsımla (45)
Dil Bil (59)
Hızlı Çekilme (123)
Cehhenmi Azar (178)
Nazar (181)
Yalan Yazı (190)
Kötülükten ve İyilikten Korunma (268)
Görünmez Hizmetçi (342)
Cadı Yıldırımı (358)

2'NCİ SEVİYE

Hançer Bulutu (52)
Delilik Tacı (83)
Karanlık (87)
Esaret (120)
Kişiyi Durdur (183)
Görünmezlik (195)
Ayna İmge (231)
Sisli Adım (233)
Zayıflatma Işını (273)
Şangırtı-Tangırtı (294)
Örümcek Ayağı (309)
Öneri (318)

3'ÜNCÜ SEVİYE

Karşıbüyü (78)
Büyüyü Dağıt (102)
Korku (128)
Uçma (145)
Gazol (152)
Hadar'ın Açlığı (185)
Büyüleyici Desen (187)
Büyülü Çember (212)
Büyük İmge (217)
Laneti Kaldır (278)
Diller (334)
Vampirik Temas (343)

4'ÜNCÜ SEVİYE

Sürgün (26)
Çürüt (35)
Boyut Kapısı (98)
Hayali Arazi (172)

5'İNCİ SEVİYE

Öbür Taraftan Haberler (71)
Rüya (111)
Canavarı Durdur (182)
Uzakgörü (287)

6'INCI SEVİYE

Arkışlı Geçit (14)
Ölüm Alanı (48)
Perisel Çağır (67)
Hortlak Yarat (81)
Bakış (124)
Etten Taşa (144)
Toplu Öneri (221)
Gerçek Görüş (339)

7'İNCİ SEVİYE

Arallık (121)
Ölüm Parmağı (136)
Güçkafesi (148)
Âlem Geçişi (253)

8'İNCİ SEVİYE

Yan Âlem (92)
Canavara Hükmet (108)
Geri Zekâ (130)
Boşboğaz (157)
Güç Sözü Afalla (259)

9'UNCU SEVİYE

Ruhsal Yansıtma (18)
Önsezi (149)
Mahkûmiyet (191)
Güç Sözü Öl (258)
Gerçek Başkalaşım (337)

Sihirbaz Büyüleri

BÜYÜMSÜLER (SEVİYE 0)

Asit Çisemesi (1)
Bıçak Koruması (33)
Soğuk Dokunuş (46)
Dans Eden Işıklar (86)
Kıvılcım (138)
Arkadaşım (151)
Işık (203)
Büyücü Eli (211)
Onarma (225)
Mesaj (226)
Küçük İllüzyon (229)
Zehirli Serpinti (255)
Tizarmak (261)
Ayaz Işını (274)
Sarsan Temas (298)
Gerçek Saldırı (340)

1'İNCİ SEVİYE

Alarm (3)
Yakan Eller (41)
Kişiyi Tılsımla (45)
Renkser Küre (47)
Rengârenk (54)
Dil Bil (59)
Büyüyü Tespit Et (95)
Kendini Gizle (99)
Hızlı Çekilme (123)
Yalan Yaşam (127)
Kuş Tüyü (129)
İptaş Bul (132)
Sis Bulutu (146)
Tereyağı (162)
Tanımla (189)
Yalan Yazı (190)
Zıpla (196)
Yolgezer (209)
Büyücü Zırhı (210)
Büyülü Ok (214)
Kötülükten ve İyilikten Korunma (268)
Zehir Işını (275)
Kalkan (295)
Sessiz İmge (300)
Uyu (302)
Tasha'nın Gudubet Gülüşü (323)
Tenser'in Uçan Diski (328)
Şok Dalgası (332)
Görünmez Hizmetçi (342)
Cadı Yıldırımı (358)

2'İNCİ SEVİYE

Kendini Değiştir (4)
Arkışlı Kilit (15)
Körlük/Sağırlık (37)
Bulanık (39)
Hançer Bulutu (52)
Daimi Alev (74)
Delilik Tacı (83)
Karanlık (87)
Karagörü (88)
Zihin Okuma (97)
Büyült/Küçült (117)
Yakantop (143)
Narin Huzur (155)
Esinti Duvarı (169)
Kişiyi Durdur (183)
Görünmezlik (195)
Taktak (197)
Yüksel (202)
Nesne Bul (208)
Büyülü Ağız (215)
Büyülü Silah (216)
Melfin Asit Oku (224)
Ayna İmge (231)
Sisli Adım (233)
Nystul'un Büyülü Aylası (242)
Hayali Güç (248)
Zayıflatma Işını (273)
Halat Numarası (283)
Alev Işını (286)
Görünmezliği Gör (289)
Şangırtı-Tangırtı (294)
Örümcek Ayağı (309)
Öneri (318)
Örümcek Ağı (353)

3'ÜNCÜ SEVİYE

Ölüyü Canlandır (8)
Lanet Bahşet (30)
Kıpmak (38)
Uzak His (50)
Karşıbüyü (78)
Büyüyü Dağıt (102)
Korku (128)
Sahte Ölüm (131)
Ateş Topu (137)
Uçma (145)
Gazol (152)
Koruyucu Sembol (159)
Hız (174)
Büyüleyici Desen (187)
Leomund'un Minik Kulübesi (200)
Şimşek (205)
Büyülü Çember (212)
Büyük İmge (217)
Bulunmazlık (241)
Hayalet Binek (250)
Zarardan Koruma (267)
Laneti Kaldır (278)
Yirmibeşlik (291)
Şıvgın Fırtınası (303)
Yavaşlat (304)
Kokan Bulut (314)
Diller (334)
Vampirik Temas (343)
Sunefesi (351)

4'ÜNCÜ SEVİYE

Arkışlı Göz (13)
Sürgün (26)
Çürüt (35)
Karmaşa (62)
Unsursallar Çağır (68)
Suya Hükmet (75)
Boyut Kapısı (98)
Evard'ın Kara Dokunaçları (122)
Üret (125)
Ateş Kalkanı (139)
Büyük Görünmezlik (163)
Hayali Arazi (172)
Buz Fırtınası (188)
Leomund'un Gizli Sandığı (199)



BÜYÜ TANIMLARI

Büyüler alfabetik (İngilizce) sıraya göre verilmiştir

ASİT ÇİSEMESİ (1)

Çağrıma büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Bir asit baloncuğu fırlatırsın. Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratık veya birbirinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan görebildiğin iki yaratık seç. Hedef başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1z6 asit hasarı almalıdır.

Bu büyünün hasar gücü belirli seviyelerde 1z6 olarak artar: 5. Seviyede (2z6), 11. Seviyede (3z6) ve 17. Seviyede (4z6).

YARDIM (2)

2. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (minik bir beyaz kumaş parçası)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Büyün, arkadaşlarına güç ve cesaret verir. Menzil içinde en fazla üç yaratık seç. Her hedefin en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) büyünün etkinlik süresi boyunca 5 puan artar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için hedeflerin can puanları, 5 puan artar.

ALARM (3)

1. seviye engelleme (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (minik çan ve bir parça kaliteli gümüş tel)
Etkinlik Süresi: 8 saat

İstenmeyen girişlere karşı bir alarm kurarsın. Bir kapı, bir pencere veya sekiz metreküpten daha geniş olmayan bir alan seç. Büyü sona erinceye değin boyutu Minik veya daha büyük olan bir yaratık bu alana dokunur veya girerse bir alarm sana bunu haber verir. Büyüyü yaptığında alarmı tetiklemeyecek yaratıkları belirleyebilirsin. Ayrıca alarmın zihinsel mi yoksa duyulur mu olacağını da belirlersin.

Zihinsel bir alarm, alarmı kurduğun yerin en fazla 2 kilometre etrafında bulunduğu sürece seni zihnindeki bir sesle uyarır. Bu ses, eğer uykudaysan seni uyandırır.

Duyulabilen bir alarm 10 saniye boyunca, 24 metre mesafede işitilebilen ve elle çalınan bir zil veya çan sesi verir.

KENDİNİ DEĞİŞTİR (4)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Farklı bir biçim alırsın. Büyüyü yaptığında aşağıdaki seçeneklerden birini seç. Yaptığın seçim büyünün etkin olduğu süre boyunca geçerli olacaktır. Büyünün etkinliği devam ederken bir diğerinden faydalanmak amacıyla yaptığın seçimi sonlandırmak için eylemini kullanabilirsin.



Sucul Uyum. Bedenini suyla ilgili olan bir çevreye uyum sağlar hale getirirsin, solungaç çıkartır, parmaklarının arasına deri gerersin. Suyun altında nefes alabilirsin ve yürüme hızına denk bir yüzme hızın olur.

Görünüşü Değiştir. Görünüşünü değiştirirsin. Boyun, ağırlığın, yüz yapın, sesin, saçının uzunluğu, renk ve eğer varsa başka herhangi bir ayırt edici özellik de dâhil olmak üzere nasıl görüneceğine karar verirsin. Puanların değişmese de başka bir ırkın görünüşünü alabilirsin. Ayrıca senden farklı boyuta sahip bir yaratık da olamazsın çünkü boyutunu değiştiremezsin ve temel beden şeklin aynı kalır. Yani eğer iki ayağın varsa dört ayaklı bir yaratık olamazsın. Büyünün etkin olduğu süre boyunca herhangi bir an eylemini kullanarak bu şekilde görünüşünü değiştirebilirsin.

Doğal Silahlar. Kendi seçimin olmak üzere vücudundan pençeler, dişler, dikenler, boynuzlar veya başka doğal silahlar çıkar. Silahsız saldırıların 1z6 sersemletici, delici veya kesici zarar verir ki bu zarar türü, kullanmayı seçtiğin doğal silaha en uygun olanı olmalıdır ve silahsız saldırılarda yetkinsindir. Son olarak doğal silahlar bir büyüdür ve onları kullanarak yaptığın saldırı kontrolleri ile zarar zarlarına +1 bonus kazanırsın.

DOST HAYVAN (5)

1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir lokma yiyecek)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Bu büyü bir hayvangili, onun için bir tehdit oluşturmadığına ikna etmeni sağlar. Büyünün menzili içinde görebildiğin bir hayvangil seç. Bu hayvangil seni hem görebilmeli hem de duyabilmelidir. Eğer hayvangilin Zekâ puanı 4 veya bundan yüksekse büyü başarısız olur. Aksi takdirde hayvangil başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı veya büyünün etkinlik süresi boyunca senin tarafından tılsımlanmalıdır. Eğer sen veya arkadaşlarından biri ona zarar verirse, büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 1. seviyeden sonraki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir hayvangili etkileyebilirsin.

ULAK HAYVAN (6)

2. seviye efsunlama (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir lokma yiyecek)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Bu büyü sayesinde bir haber iletmek için bir hayvan kullanabilirsin. Görebildiğin bir sincap, mavi alakarga veya yarasa gibi Minik boyutta bir hayvangil seç. Daha önce bulunduğun bir yer ve genel bir tanıma uyan bir alıcı belirlersin. Örneğin, "şehir muhafızlarının üniformasını giyen bir adam veya kadın" veya "sivri uçlu bir şapka giyen kızıl bir cüce." Ayrıca yirmi beş sözcüğü geçmeyecek bir mesaj söylersin. Hedef hayvangil büyünün etkin olduğu süre boyunca belirlediği yere doğru uçar; uçan bir hayvangilse 24 saatte 100 kilometre, başka türden bir hayvangilse 50 kilometre yol alır.

Ulak vardığında tanımladığın yaratığa mesajını iletir ve senin sesini de taklit eder. Ulak, sadece senin verdiğin tanıma uyan kişiyle konuşur, başkalarıyla konuşmaz. Eğer ulak büyü bitmeden hedefine varamazsa mesaj kaybolmuş demektir ve hayvangil büyüyü yaptığın yere geri dönmek üzere yola çıkar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Eğer bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için büyünün etkinlik süresi 48 saat artar.

HAYVAN BİÇİMLERİ (7)

8. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 24 saat

Büyün, başkalarını hayvangile dönüştürür. Büyünün menzili içinde bulunan, istediğin sayıda gönüllü yaratığı seç. Her hedefi, boyutu Büyük veya daha küçük ve zorluk derecesi de 4 veya daha aşağıda olan bir hayvangile dönüştürürsün. Daha sonraki sıralarında (yani sıranın tekrar ve tekrar… sana gelmesi durumunda) eylemini kullanarak verdiğin bir biçimi değiştirebilirsin.

Bu dönüşüm her bir hedef için büyünün etkinlik süresi boyunca ya da hedefin can puanı 0'a düşünceye ya da hedef ölünceye kadar geçerlidir. Bir hedefin oyun puanları ve bilgileri seçilen hayvangilin puanları ve bilgileriyle değişir. Ama hedef, bakış açısını ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını korur. Hedef, dönüştüğü biçimin can punlarını alır ve normal biçimine geri döndüğünde, dönüşmeden önceki can puanlarını geri alır. 0 can puanına düştüğü için eski biçimine dönmüşse, fazladan kalan zarar puanları normal biçimine aktarılır. Aktarılan zarar puanları yaratığın normal biçiminin can puanını 0'a düşürmediği sürece durumu bilinçsiz olmaz. Yaratık yeni biçiminin doğası gereği yapabileceği şeyleri yapabilir, konuşamaz veya büyü yapamaz.

Hedefin üzerindekiler yeni biçiminin içinde kaybolur. Hedef üzerindeki ekipmanları, donanımı vs. harekete geçiremez, kullanamaz veya hiçbir şekilde onlardan faydalanamaz.

ÖLÜYÜ CANLANDIR (8)

3. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M (bir damla kan, bir parça et ve bir tutam kemik tozu)
Etkinlik Süresi: Anlık

Bu büyü bir hortlak hizmetkâr yaratır. Büyünün menzili içinde bulunan Orta veya Küçük boyutlu, insanımsı bir kemik yığını veya cesedi seç. Büyün, hedefe iğrenç bir yaşam kopyası verir, onu bir hortlak olarak diriltir. Hedef, eğer büyüyü kemiklere yaptıysan bir iskelet, bir cesede yaptıysan zombi olur (ZE, yaratığın puanlarına sahiptir).

Sıra her sana geldiğinde bu büyüyle yarattığın her yaratığa, eğer senden en fazla 24 metre uzaktalarsa, bonus eylemini kullanarak emir verebilirsin (eğer birden fazla yaratığı kontrol ediyorsan, aynı anda sadece birine ya da hepsine emir verebilirsin, yani her birine aynı emri verirsin). Bir sonraki sırasında yaratığın hangi eylemi seçeceğine ve nereye gideceğine sen karar verirsin veya belirli bir alanı veya koridoru korumak gibi genel bir emir de verebilirsin. Eğer hiç emir vermezsen yaratık sadece kendini düşman yaratıklara karşı korur. Bir emir verildi mi görev tamamlanıncaya değin yaratık o emre uyar.

Bu yaratık 24 saat boyunca senin kontrolün altındadır, 24 saatten sonra verdiğin hiçbir emri dinlemez. Başka bir 24 saat daha bu yaratığı kontrolün altında bulundurmak istersen,



24 saat sona ermeden aynı büyüyü bu yaratığa tekrar yapmalısın. Büyünün bu şekilde tekrarlanması, yeni bir yaratık oluşturmak yerine, bu büyüyle canlandırdığın en fazla dört yaratık üzerindeki gücünü tazeler.

Daha Yüksek Seviyelerde. 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak bu büyüyü yaptığında, 3. seviyeden sonraki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan 2 yaratık daha diriltir veya onların üzerindeki gücünü tazelersin. Yaratıkların her biri farklı bir ceset veya kemik yığını olmalıdır.

NESNELERİ CANLANDIR (9)

5. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Nesneler senin emrinle canlanır. Büyünün menzili içinde bulunan, giyinilmeyen veya taşınmayan en fazla on tane büyüsüz nesne seç. Boyutu Orta olan nesneler iki nesne, Büyük olan nesneler dört nesne, Kocaman nesneler sekiz nesne sayılır. Kocamandan daha büyük boyutta nesne canlandıramazsın. Her hedef nesne canlanır ve büyü sona erinceye veya can puanları 0'a düşünceye değin senin kontrolün altında kalır.

Bonus eylem olarak bu büyüyü kullanarak yarattığın herhangi bir yaratığa, eğer yaratık senden en fazla 200 metre uzaktaysa, zihinsel olarak emir verebilirsin (eğer birden fazla yaratığı kontrol ediyorsan, aynı anda sadece birine ya da hepsine emir verebilirsin, yani her birine aynı emri verirsin). Yaratığın hangi eylemi seçeceğine ve bir sonraki sırasında nereye gideceğine sen karar verirsin veya belirli bir alanı veya koridoru korumak gibi genel bir emir de verebilirsin. Eğer hiç emir vermezsen yaratık sadece kendini düşman yaratıklara karşı korur. Bir emir verildi mi görev tamamlanıncaya değin yaratık o emre uyar.

CANLANDIRILAN NESNE PUANLARI

Boyut	CP	ZS	Saldırı	Güç	Çev
Minik	20	18	saldırıya +8, zarar: 1z4+4	4	18
Küçük	25	16	saldırıya +6, zarar: 1z8+2	6	14
Orta	40	13	saldırıya +5, zarar: 2z6+1	10	12
Büyük	50	10	saldırıya +6, zarar: 2z10+2	14	10
Kocaman	80	10	saldırıya +8, zarar: 2z12+4	18	6

Canlandırılan nesne bir yapıdır ve boyutu ile ZS'si, can puanları, saldırıları, Güç ve Çeviklik puanları belirlenir. Bünye puanı 10, Zekâ ve Bilgelik puanları 3, Karizma puanı 1'dir. Hızı 12 metredir. Eğer nesnenin ayakları yoksa veya ayakları olarak kullanabileceği herhangi bir parçası yoksa 12 metre uçma hızı vardır ve havada süzülür. Eğer nesne bir yüzeye veya kendinden daha büyük boyuttaki başka bir nesneye güvenli bir şekilde bağlıysa, mesela demir zincirlerle duvara tutturmak gibi, hızı 0'dır. 12 metre yarıçapı bulunan körgörüşü vardır ve bu mesafenin dışını göremez (kördür). Canlandırılan nesnenin can puanı 0'a düştüğünde asıl nesne haline geri döner ve arta kalan zarar puanı asıl haline aktarılır.

Eğer bir nesneye saldırmasını emredersen, kendinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa karşı tek bir yakın dövüş saldırısı yapar. Saldırı bonusuyla hedefine çarpma saldırısı yapar ve verdiği sersemletici zararın miktarı, kendi boyutuyla belirlenir. ZE, canlandırılan nesnenin biçimine bakarak verilen zarar türünün kesici veya delici olmasına da karar verebilir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Eğer bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 5. seviyenin üstündeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan iki nesne daha canlandırabilirsin.

ZITYAŞAM KABUĞU (10)

5. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (4 metre yarıçap)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Göz kamaştıran, yanardöner bir bariyer senden yayılmaya başlar ve etrafında 4 metre yarıçapa sahip bir küre oluşur ki bu kürenin merkezi sensindir. Küre seninle beraber ilerler ve hortlaklar ile yapılar hariç olmak üzere diğer yaratıkları kenara ittirir. Bariyer büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını korur.

Bariyer, kendinden etkilenen bir yaratığın içinde geçmesini veya içeri uzanmasını engeller. Bu büyüden etkilenen bir yaratığın yaptığı büyüler veya mesafeli silahlarla veya erimli silahlarla yaptığı saldırılar bu küre tarafından engellenmez.

Bu büyüden etkilenen bir yaratığın, oluşan kürenin içinden geçmesine neden olacak şekilde ilerlersen, büyü sona erer.

ZITBÜYÜ ALANI (11)

8. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (4 metre yarıçap)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

4 metre yarıçapa sahip görünmez bir küre etrafını sarar. Bu alan çokluevrene yayılan büyülü enerjiden arınmıştır. Küre içinde büyüler yapılamaz, çağrılan yaratıklar kaybolur ve hatta büyülü nesneler bile bu özelliklerini kaybedip sıradan nesneler haline gelir. Büyü sona erinceye değin küre seninle beraber ilerler, kürenin merkezi sensindir.

Özel bir nesne veya ilahlar tarafından yapılanlar hariç olmak üzere büyüler ve diğer büyülü etkiler bu büyünün içinde baskılanmış haldedir ve kürenin içine giremezler. Baskılanmış bir büyü yapmak için kullanılan hazne harcanmıştır. Büyü, etkisi baskılanmışken işlemez ama bu şekilde geçen etkinlik süresi, büyünün toplam etkinlik süresinden harcanmış olur.

Hedeflenen Etkiler. Küre içindeki bir yaratığı veya nesneyi hedef alan *büyülü ok* ve *kişiyi tılsımla* gibi büyülerin ve diğer büyülü etkilerin hedef üzerinde etkisi yoktur.

Büyü Alanları. Başka bir büyünün etki alanı veya *ateş topu* gibi büyülerin etkisi kürenin içine giremez. Eğer küre başka bir büyünün etki alanıyla üst üste binerse, küre tarafından işgal edilen alan baskılanmış sayılır. Örneğin, *ateş duvarı* büyüsüyle yaratılan alevler küre içinde baskılanmıştır. Yani eğer küre tarafından baskılanan alan yeteri kadar büyükse, oluşan ateşten duvar içinde bir delik veya boşluk oluşur.

Büyüler. Küre içindeki tüm etkin büyüler veya bir yaratık veya nesne üzerindeki diğer büyülü etkiler, yaratık veya nesne kürenin içindeyken baskılanmış sayılır.

Büyülü Nesneler. Büyülü nesnelerin özellikleri ve güçleri küre içinde baskılanmıştır. Örneğin, *+1 uzun kılıç*, küre içinde normal bir kılıç olarak işlev görür.

Büyülü bir silahın özellikleri ve güçleri, eğer kürenin içindeki bir hedefe karşı kullanılıyorsa ya da kürenin içindeki biri tarafından kullanılıyorsa, baskılanmıştır. Eğer büyülü bir silah ya da büyülü bir mühimmat küreyi tamamen terk ederse



(örneğin, kürenin dışına büyülü bir ok atarsan veya büyülü bir mızrak fırlatırsan), kürenin dışına çıkar çıkmaz büyünün baskılanması sona erer.

Büyülü Yolculuk. Küre ister başlangıç ister varış noktası olsun, ışınlanma ve alemlerarası yolculuk gibi büyülü bir yolculuk küre içinde gerçekleştirilemez. Başka bir yere, dünyaya veya varlık âlemine açılmış olan bir geçit, hatta *halat numarası* büyüsü tarafından yaratılan boyutlararası bir alan bile kürenin içindeyken geçici olarak kapanır.

Yaratıklar ve Nesneler. Büyü tarafından çağrılan veya yaratılan bir yaratık veya nesne kürenin içindeyken geçici olarak ortadan kaybolur. Böyle bir yaratık, işgal ettiği yer kürenin içinden çıkar çıkmaz yeniden ortaya çıkar.

Büyüyü Dağıt. Büyüyü dağıt gibi büyülerin ve büyülü etkilerin kürenin içinde etkisi yoktur. Benzer şekilde *zıtbüyü alanı* büyüsü tarafından yaratılan küreler birbirini etkisiz hale getirmez.

SEVİYOR/SEVMİYOR (12)

8. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (*sevmiyor* etkisi için sirkeye batırılmış bir topak şap, *seviyor* etkisi için bir damla bal)
Etkinlik Süresi: 10 gün

Bu büyü senin seçimine göre yaratıkları çeker ya da uzaklaştırır. Büyünün menzili içinde bir hedef belirlersin. Bu hedef Kocaman boyutta ya da ondan daha küçük boyuttaki bir nesne veya yaratık ya da en fazla 5,5 metreküplük bir alan olmalıdır. Bunun ardından kızıl ejderhalar, obotlar veya vampirler gibi zekâya sahip bir tür yaratık belirle. Büyünün süresi boyunca hedefi, belirlenen başka yaratıklara çeken ya da onlardan ittiren bir aylayı hedefe verirsin. Aylanın etkisi olarak seviyor ya da sevmiyor etkilerinden birini seç.

Sevmiyor. Efsunlama, belirlediğin yaratıklarda o alandan ayrılma ve hedeften uzaklaşma yönünde ani bir istek uyandırır. Böyle bir yaratık hedefi gördüğünde veya onun en az 24 metre yakınına geldiğinde, yaratık başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu hedeften korkmuş olmalıdır. Yaratık hedefi gördüğü ya da onun en az 24 metre yakınında olduğu sürece ondan korkmaya devam eder. Hedeften korkmuş durumdayken o yaratık yürüyüşünü hedefi görmesine engel olacak en yakın güvenli noktaya harcamak zorundadır. Eğer yaratık hedeften 24 metreden fazla uzaklaşırsa ve onu göremezse, o yaratığın durumu artık korkmuş değildir. Ama hedefi yeniden görürse veya yeniden en az 24 metre yanına yaklaşırsa yeniden korkmaya başlar.

Seviyor. Efsunlama, belirlediğin yaratıklarda hedefin 24 metre yakınında ya da onu görüyor haldeyken hedefe yaklaşma yönünde ani bir istek uyandırır. Böyle bir yaratık hedefi gördüğünde veya onun en az 24 metre yakınına geldiğinde, yaratık başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da her sırasında tüm hızını (hareketini) belirlenen alana veya hedefin ulaşabileceği bir uzaklığa gelmek için kullanmalıdır. Yaratık böyle yaptığında isteyerek hedeften uzaklaşamaz.

Eğer hedef, etkilenen yaratığa zarar verirse ya da başka bir şekilde canını yakıp, kötülük ederse büyüden etkilenen yaratık, aşağıda anlatıldığı gibi, büyüyü sona erdirmek için başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır.

Büyünün Etkisini Sonlandırmak. Eğer büyüden etkilenen bir yaratık sırasını, hedefin en az 24 metre uzağında ya da onu göremeyeceği bir yerde sonlandırırsa bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa yaratık artık hedeften etkilenmez ve hedefe karşı hissettiği tiksinme veya hoşlanma duygularının büyüyle yapay olarak yaratıldığını fark eder. Buna ek olarak büyüden etkilenen bir yaratık büyünün etkin olduğu süre boyunca her 24 saatte bir başka bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapabilir.

Bu büyünün etkisine başarılı bir kurtulma kontrolüyle direnen bir yaratık bu büyünün etkisine 1 dakikalık bağışıklık kazanır. Bu sürenin ardından yeniden bu büyü tarafından etkilenebilir.

ARKIŞLI GÖZ (13)

4. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam yarasa tüyü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün etkinlik süresi boyunca, büyünün menzili içinde havada süzülen, görünmez bir büyülü göz yaratırsın.

Bu gözün normal görüşü ve 12 metreye kadar da karagörüsü vardır. Bu gözden zihinsel yolla görsel bilgiler edinirsin. Göz her yöne bakabilir.

Bir eylem olarak gözü herhangi bir yöne 12 metre ilerletebilirsin. Gözün senden ne kadar uzaklaşabileceğine dair bir sınır yoktur ama başka bir varlık âlemine giremez. Katı bir bariyer gözün hareketine engel olur ama göz en 2 santimetrelik bir açıklık olursa, bu katı engelin diğer tarafına geçebilir.

ARKIŞLI GEÇİT (14)

6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 200 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün süresi boyunca açık kalan, birbirine bağlı ışınlanma geçitleri yaratırsın. Yer üstünde ve görebileceğin iki yer seç. Biri senden en fazla 4 metre diğeri senden en fazla 200 metre uzaklıkta olmalı. Çapı 4 metre olan dairesel bir geçit belirlediğin iki noktanın üzerinde açılır. Eğer geçit, bir yaratık tarafından işgal edilen bir yerde açılırsa, büyü başarısız ve yapılmış olur. Yani büyü haznesi harcanmıştır.

Geçitler iki boyutlu parlayan yüzük gibidir ve içleri sisle doludur. Yerin birkaç santimetre üzerinde süzülürler ve seçtiğin iki nokta arasında yere dik dururlar. Yüzük şeklindeki bu geçitler sadece (senin seçeceğin) bir taraftan görünürler ki bu taraf geçit olarak işlev görür.

Geçide giren tüm yaratıklar ya da nesneler sanki iki geçit birbirine bitişikmiş gibi diğer taraftan çıkarlar; senin seçtiğin yani geçit olarak işlev görmeyen tarafın hiçbir etkisi yoktur. Her iki geçidi dolduran sis mattır ve görüşü engeller. Sıra sendeyken bonus eylem olarak geçit görevi gören parlayan yüzükleri ve onların bu yüzlerini başka yönlere döndürebilirsin.



ARKIŞLI KİLİT (15)

2. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 25 altın para değerinde altın tozu
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Kapalı bir kapı, pencere, geçit, sandık veya buna benzer bir şeye dokunursun ve dokunduğun, büyünün etkinlik süresi boyunca kilitlenir. Sen ve büyüyü yaparken senin belirlediğin yaratıklar normal olarak (kilitsiz olarak) bu nesneyi kullanabilir. Ayrıca bu nesnenin en az 2 metre yanındayken söyleyebileceğin ve büyüyü 1 dakika baskılayan bir parola belirleyebilirsin. Aksi halde nesne kırılıncaya ya da büyü dağıtılıncaya ya da büyü baskılanıncaya değin geçilmez, açılmaz vs.dir. Nesneye *taktak* büyüsünü yapmak *arkışlı kilit* büyüsünü 10 dakika baskılar.

Bu büyünün etkisi altındayken, nesneyi kırmak veya zorla açmak daha zordur. Bu nesneyi kırmak veya kilidini açmak için kullanılan GS 10 puan artmıştır.

AGATHYS'İN ZIRHI (16)

1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir bardak su)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Koruyucu büyülü bir güç etrafını sarar, seni ve üzerindekileri kapsayan hayali bir buz şeklinde görünür. Büyünün etkinlik süresi boyunca 5 geçici can puanı kazanırsın. Bu can puanlarına sahipken bir yaratık sana bir yakın dövüş saldırısı yaparsa o yaratık 5 puan soğuk zarar alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 1. seviyenin üstündeki her bir büyü haznesi seviyesi için hem geçici can puanları hem de verilen soğuk zararı 5 puan artar.

HADAR'IN KOLLARI (17)

1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (4 metre yarıçap)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Kara Açlık Hadar'ın gücünü çağırırsın. Karanlık güç dokunaçlar halinde senden çıkar ve senin en fazla 2 metre yakınında bulunan yaratıklara çarpar. Bu alandaki her bir yaratık Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef (veya hedefler) başarısız olursa 2z6 çürütücü zarar alır ve bir sonraki sırasına kadar tepkisini kullanamaz. Yaratık (veya yaratıklar) başarılı olursa verilen zararın yarısını alır ama büyünün başka bir etkisi olmaz.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her biri büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.

RUHSAL YANSITMA (18)

9. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan ve bu büyüyle etkilediğin her bir yaratık için en az 1.000 altın para değerinde bir yakut ve en az 100 altın para değerinde, süslemelere sahip olacak şekilde oyulmuş bir gümüş çubuk)
Etkinlik Süresi: Özel

Bu büyü senin ve büyünün menzili içinde bulunan ve gönüllü olan en fazla sekiz yaratığın ruhsal bedenini Ruhsal Âleme gönderir (eğer zaten bu âlemdeysen büyü başarısız olur ve büyü haznesi harcanmış olur). Geride bıraktığın fiziksel bedeninin durumu bilinçsizdir ve bir tür uyku halindedir; besin maddelerine veya havaya ihtiyacı yoktur ve yaşlanmaz.

Ruhsal bedenin hemen her şekilde ölümlü bedenine benzer, karakterinin puanlarına ve ekipmanlarına sahiptir. En büyük fark kürek kemiklerinin arasından çıkan ve 2 metreden sonra görünmez hale gelen, ardında bıraktığın gümüşi bir şeridin varlığıdır. Bu bağ seni fiziksel bedenine bağlar. Bağ sağlam kaldığı müddetçe fiziksel bedenine geri dönebilirsin. Eğer bağ kesilirse -ki bu durum böyle bir etkiye sahip olduğu özellikle ve açıkça belirtilen bir şey tarafından yapılabilir- ruhun ve bedenin birbirinden ayrılır, sen de anında ölürsün.

Ruhsal biçimin Ruhsal Âlem'de istediği gibi hareket ve yolculuk edebilir ve başka âlemlere açılan diğer geçitlerden geçebilir. Yeni bir âleme geçersen veya büyüyü yaptığın âleme gidersen bedenin ve sahip olduğun eşyaların o gümüş şerit boyunca taşınır ki böylece yeni bir âleme girerken kendi vücuduna geri dönmüş olursun. Ruhsal bedenin ayrı bir varlıktır. Ona yönelik zararların veya etkilerin fiziksel bedenin üzerinde bir etkisi olmaz, bu türden etkiler fiziksel bedenine taşınmaz ve uygulanmaz.

Eylem hakkını kullanarak bu büyüyü dağıttığında büyü senin ve arkadaşların için sona erer. Büyü sona erdiğinde büyüden etkilenen yaratıklar fiziksel bedenlerine döner ve uyanır.

Büyü senin için veya arkadaşlarından biri için erkenden bitebilir. Ruhsal veya fiziksel bedene karşı kullanılan başarılı bir *büyüyü dağıt* büyüsü o yaratık için büyüyü sona erdirir. Eğer bir yaratığın asıl bedeni veya onun ruhsal bedeni 0 can puanına düşerse büyü o yaratık için sona erer. Eğer büyü sona erer ve gümüş bağ salamsa, bağ yaratığın ruhsal biçimini bedenine geri çeker, içinde bulunduğu bir tür uyku halini sona erdirir.

Eğer erkenden bedenine geri dönersen, arkadaşların ruhsal biçimlerinde kalmaya devam eder ve fiziksel bedenlerine kendi başlarına geri dönmeleri gerekir ki bu da genellikle ruhsal bedenlerinin 0 can puanına düşmesiyle olur.

ALAMET (19)

2. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (en az 25 altın para değerinde, üzerine özel işaretler taşıyan çubuklar, kemikler veya bunlara benzer şeyler)
Etkinlik Süresi: Anlık

Değerli taşlarla bezenmiş çubukları, ejderha kemiklerini atarak veya süslü kâğıtları yere sererek veya başka bir tür kehanet aracını kullanarak sonraki 30 dakika içinde yapmayı planladığın belirli bir eylemin sonuçlarına dair öbür dünyalı bir varlıktan bir alamet alırsın. ZE aşağıdaki muhtemel sonuçlardan birini seçer:



- İyi sonuçlar için *mutluluk*
- Kötü sonuçlar için *keder*
- Hem iyi kem kötü sonuçlar için hem *mutluluk* hem *keder*
- Özel olarak iyi veya kötü olmayacak sonuçlar için *hiçbir şey*

Büyü, fazladan büyüler yapmak veya bir arkadaşını kaybetmek veya bir arkadaş kazanmak gibi sonucu değiştirebilecek herhangi bir ihtimalin var olmasını dikkate almaz.

Eğer bir sonraki uzun molanı bitirmeden bu büyüyü iki veya daha fazla sefer yaparsan ilkinden sonra yaptığın her bir okuma için rastgele bir okuma alma ihtimalin yüzde 25'tir. ZE buna karar vereceği zar atışını gizlilik içinde yapar.

YAŞAM AYLASI (20)

4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metre yarıçap)
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

12 metrelik yarıçapa sahip yaşam koruyan bir hale senden etrafa yayılmaya başlar. Büyü sona erinceye değin seninle beraber hareket eder, merkezi sensindir. Sen de dâhil olmak üzere bu ayla içindeki her düşman olmayan yaratığın çürütücü zararlara karşı direnci vardır ve en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) azaltılamaz. Buna ek olarak düşman olmayan, yaşayan bir yaratık 0 can puanına sahipken bu ayla içinde sırasına başlarsa 1 can puanı kazanır.

SAFLIK AYLASI (21)

4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metre yarıçap)
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

12 metrelik yarıçapa sahip temizleyici güce sahip bir hale senden etrafa yayılmaya başlar. Büyü sona erinceye değin seninle beraber hareket eder, merkezi sensindir. Sen de dâhil olmak üzere bu ayla içindeki her düşman olmayan yaratık hastalanamaz, zehir zararına karşı direnci vardır ve şu durumları yaratan etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir: Kör olma, tılsımlanmış olma, sağır olma, korkmuş olma, felç olma, zehirlenmiş olma ve afallamış olma.

CAN AYLASI (22)

3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metre yarıçap)
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

12 metrelik yarıçaplı can verici güce sahip bir hale senden etrafa yayılmaya başlar. Büyü sona erinceye değin seninle beraber hareket eder, merkezi sensindir. Bonus eylemini kullanarak aylanın içindeki bir yaratığın (sen dâhil) 2z6 can puanı kazanmasını sağlarsın.

UYANDIR (23)

5. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 8 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerinde bir akik)
Etkinlik Süresi: Anlık

Değerli akik taşının içindeki büyülü yolları takip edip büyüyü yapmak için gerekli olan zamanı harcadıktan sonra Kocaman veya daha küçük boyuttaki bir hayvangil veya bitkiye dokunursun. Hedefin ya hiç Zekâ puanı olmamalı ya da Zekâ puanı 3 veya daha az olmalıdır. Hedefe dokunduktan sonra Zekâ puanı 10 olur. Ayrıca senin bildiğin bir dili de konuşabilir. Eğer hedef bir bitkiyse dallarını, köklerini, asmalarını, sarmaşıklarını vs. hareket ettirme yeteneğini ve bir insanınkine benzer duyular kazanır. ZE'n, uyanık çalı veya uyanık ağaç gibi yaratıkların puanlarını kullanarak uyandırılan bitki için uygun olan puanları seçecektir.

Uyandırılan hayvangil veya bitki 30 gün boyunca veya sen veya arkadaşlarından biri ona zarar verecek bir şey yapıncaya değin senin tarafından tılsımlanmıştır. Tılsımlanmış olma durumu sona erdiğinde uyandırılan yaratık seninle geçirdiği sürede ona karşı nasıl davrandığını dikkate alarak sana karşı arkadaşça kalıp kalmayacağını seçer.

LANET (24)

1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir damla kan)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde bulunan, senin görebildiğin en fazla üç yaratığın Karizma kurtulma kontrolü yapması gerekir. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık ne zaman bir saldırı veya kurtulma kontrolü yapsa, büyü sona ermeden yani büyü etkin olduğu süre boyunca yaptığı saldırı veya kurtulma kontrolünden 1z4 çıkarmalıdır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyeden sonraki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı daha hedefleyebilirsin.

SÜREN SALDIRI (25)

5. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyü sona ermeden bir sonraki sefer bir yaratığa bir silah kullanarak isabetli bir saldırı yaptığında, silahın elektrik akımına benzer sesler çıkartan büyü gücüyle çatırdar ve hedefe fazladan 5z10 büyü gücü zararı verir. Buna ek olarak eğer bu saldırı hedefi 50 can puanına veya bunun altına düşürürse onu sürgün etmiş olursun. Eğer hedef senin şu anda bulunduğundan farklı bir varlık âleminden geliyorsa onu geldiği varlık âlemine gönderirsin. Eğer hedef senin şu anda bulunduğun varlık âlemine aitse yaratığı zararsız bir yan âleme gönderirsin. Oradayken yaratığın durumu güçsüzdür. Büyü sona erinceye değin orada kalır. Büyü sona erdiğinde yaratık terk ettiği alanda yeniden ortaya çıkar eğer bu alan doluysa ona en yakın boş olan alanda ortaya çıkar.



SÜRGÜN (26)

4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (hedefin hoşuna gitmeyen bir nesne)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde bulunan ve görebildiğin bir yaratığı başka bir varlık âlemine göndermeyi denersin. Hedef başarılı bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalı ya da sürgün olmalıdır.

Eğer hedef senin şu anda bulunduğun varlık âlemine aitse yaratığı zararsız bir yan âleme gönderirsin. Oradayken yaratığın durumu güçsüzdür. Büyü sona erinceye değin orada kalır. Büyü sona erdiğinde yaratık terk ettiği alanda yeniden ortaya çıkar; eğer bu alan doluysa ona en yakın boş alanda ortaya çıkar.

Eğer hedef senin şu anda bulunduğundan farklı bir varlık âleminden geliyorsa onu, zor duyulan bir patlama sesiyle sürer yani geldiği varlık âlemine gönderirsin. Eğer 1 dakika dolmadan büyü sona ererse, hedef terk ettiği alanda yeniden ortaya çıkar; eğer bu alan doluysa ona en yakın boş alanda ortaya çıkar. Aksi halde hedef geri dönmez.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 4. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı daha sürgüne göndermeyi deneyebilirsin.

DERİKABUK (27)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir avuç dolusu meşe ağacı kabuğu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Gönüllü olan bir yaratığa dokunursun. Büyü sona erinceye değin hedefin sert, ağaç kabuğuna benzeyen bir derisi olur ve hedefin ZS'si, ne tür zırh giyerse giysin, 16'nın altında olamaz.

UMUT IŞIĞI (28)

3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyü umut ve yaşam bahşeder. Menzil içinde istediğin kadar yaratık seç. Büyünün etkin olduğu süre boyunca her hedefin Bilgelik kurtulma ve ölümden kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve herhangi bir iyileşme etkisine maruz kaldığında, zar atmak yerine mümkün olan en yüksek miktarı alır.

HAYVANGİL HİSSİ (29)

2. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Gönüllü bir hayvangile dokunursun. Büyünün etkin olduğu süre boyunca eylemini kullanarak bu hayvangilin gözlerinden görüp, kulaklarından duyabilirsin ve yeniden eylemini kullanarak kendi duyularını kullanmaya geri dönebilirsin. Hayvangilin duyuları aracılığıyla etrafı algılarken o yaratık tarafından



sahip olunan özel hislerden faydalanabilirsin. Ama kendin, etrafında olan bitenlere karşı kör olmuş ve sağır olmuş durumdasındır.

LANET BAHŞET (30)

3. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir yaratığa dokunursun ve bu yaratığın ya başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapması ya da büyünün etkin olduğu süre boyunca lanetlenmiş olası gerekir. Bu büyüyü yaptığında aşağıdaki seçeneklerden lanetin doğasını seç:

- Bir yetenek puanı seç. Lanetlenmişken, hedefin bu yetenek puanını kullanarak yaptığı yetenek ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır.
- Lanetlenmişken, hedefin sana karşı yaptığı saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.
- Lanetlenmişken, her defasında sıra ona geldiğinde, sırasının başında, bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa o sırasını hiçbir şey yapmadan boşa geçirir.
- Hedef lanetlenmişken ona karşı senin yaptığın saldırılar ve büyüler fazladan 1z8 çürütücü zarar verir.

Bir *laneti kaldır* büyüsü bu büyünün etkisini ortadan kaldırır. ZE'nin seçimine göre farklı bir lanet etkisi seçebilirsin ama seçeceğin etki yukarıda anlatılanlardan daha güçlü olmamalı. Böyle bir lanetin etkileri üzerinde son karar ZE'ye aittir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Eğer bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi ile yaparsan konsantrasyon süresi 10 dakika artar. Eğer bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi ile yaparsan büyünün süresi 8 saat olur. Eğer 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanırsan büyünün süresi 24 saat olur. Eğer 9. seviye büyü haznesi kullanırsan büyü, dağıtılıncaya değin etkinliğini korur. 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanmak konsantrasyon gerektirmeyen bir etkinlik süresi verir.

BİGBY'NİN ELİ (31)

5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir yumurta kabuğu ve bir yılan derisi eldiven)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde, görebildiğin bir alanda, boyutu Büyük olan yanardöner, göz kamaştırıcı, yarı saydam, büyülü güç kullanan bir el yaratırsın. El, büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını sürdürür ve senin emrinle hareket eder, kendi elinin hareketlerini kopyalar, taklit eder.

El, ZS'si 20 olan ve senin en yüksek can puanına (can puan üst sınırına) eşit can puanına sahip olan bir nesnedir. Eğer can puanı 0'a düşerse, büyü sona erer. El'in Güç puanı 26 (+8) ve Çeviklik puanı 10 (+0)'dır. El kendi alanını doldurmaz.

Bu büyüyü yaptığında ve sonraki sıralarında bonus eylemini kullanarak eli en fazla 24 metre hareket ettirebilir ve şunlardan birini yapmasını sağlayabilirsin:

Yumruk. El, kendinden en fazla 2 metre uzakta olan bir yaratığa veya nesneye saldırır. Kendi oyun puanlarını kullanarak el için bir yakın dövüş büyüsü saldırısı yap. İsabet halinde hedef 4z8 büyü gücü zararı alır.

İttiren El. El, kendinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığı senin belirlediğin bir yönde ittirmeyi dener. El'in Güç puanını kullanarak hedefin Güç (Atletizm) puanına karşı bir çekişme yap. Eğer hedefin boyutu Orta veya daha küçükse çekişme kontrolünde avantaja sahipsindir. Eğer başarılı olursan El hedefi 2 metre + büyü yapma yetenek tamlayıcının 5 katına kadar olan bir uzaklığa ittirir. El, onun en fazla 2 metre uzağında bulunmak için hedefle beraber ilerler.

Tutan El. El, kendinden en fazla 2 metre uzakta bulunan, boyutu Kocaman veya daha küçük bir yaratığı yakalamaya çalışır. Yakalamanın sonucunu belirlemek için El'in Güç puanını kullanırsın. Eğer hedefin boyutu Orta veya daha küçükse, yapacağın kontrolde avantajın vardır. El hedefi yakalamışken bonus eylemini kullanarak ona hedefi ezdirtebilirsin. Böyle yaptığında hedef 2z6 + senin büyü yapma yetenek tamlaycına eşit sersemletici zarar alır.

Engel El. El, ona başka bir emir verinceye değin kendini senin ve senin seçeceğin bir yaratık arasında tutar. El sen ve hedef arasında kalmak için hareket eder, sana hedefe karşı yarım siper verir. Hedef, eğer Güç puanı El'in güç puanından az veya ona eşitse El'in içinden geçemez. Eğer hedefin Güç puanı El'in Güç puanından yüksekse hedef El'in kapladığı alan içinden geçerek sana doğru ilerleyebilir ama El'in kapladığı alan hedef için zorlu arazi sayılır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 5. seviyenin üstündeki her bir büyü haznesi seviyesi için yumruk seçeneğinden vereceğin zarar 2z8, tutan el seçeneğinden vereceğin zarar 2z6 artar.

BIÇAK DUVARI (32)

6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyülü enerjiden oluşmuş jilet gibi keskin, dönen bıçaklardan oluşan dikey bir duvar yaratırsın. Duvar büyünün menzili içinde oluşur ve büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını sürdürür. Ya uzunluğu 40 metre, yüksekliği 8 metre ve kalınlığı da 2 metre olan düz bir duvar yaratırsın ya da 24 metre çapında, 8 metre yüksekliğinde ve 2 metre kalınlığında daire şeklinde bir duvar yaratırsın. Duvar ardındaki yaratıklar için üç çeyrek siper sağlar ve kapladığı alan zorlu arazi sayılır.

Bir sıra esnasında bir yaratık duvarın kapladığı alana ilk kez girdiğinde bu yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa 6z10 kesici zarar alır. Başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

BIÇAK KORUMASI (33)

Engelleme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 tur

Elini uzatır ve havaya bir koruma runu çizersin. Sonraki sıranın sonuna kadar silahların neden olacağı sersemletici, delici ve kesici zarar türlerine karşı direncin vardır.



KUTSAMA (34)
1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (serpmek için bir miktar kutsal su)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde bulunan en fazla üç yaratığı kutsarsın. Büyünün etkin olduğu süre boyunca ne zaman bir hedef, bir saldırı veya kurtulma kontrolü yapsa, hedef fazladan bir z4 zarı atabilir ve gelen sayıyı, saldırı veya kurtulma kontrolüne ekleyebilir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üstündeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı kutsayabilirsin.

ÇÜRÜT (35)
4. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Çürütücü büyü enerjisi senin görebildiğin ve büyünün menzili içinde bulunan bir yaratığın etrafını sarar, vücudundaki nemi ve yaşam enerjisini alır. Hedef bir Bünye kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa 8z8 çürütücü zarar alır eğer başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Bu büyünün hortlaklar veya yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Eğer bitkisel bir yaratığı veya büyülü bir bitkiyi hedef alırsan, kurtulma kontrolünü dezavantajla yaparlar ve büyü onlara zar atılmasına gerek olunmaksızın, mümkün olan en yüksek zararı verir.

Eğer bir ağaç veya çalı gibi büyüsün bir bitkiyi ama yaratık olmayan bir bitkiyi hedef alırsan herhangi bir kurtulma kontrolü yapmaz, sadece çürüyüp ölür.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 4. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

KÖRELTEN SALDIRI (36)
3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyünün etkin olduğu süre içinde, bir sonraki sefer bir yaratığa isabetli bir yakın dövüş saldırısı yaptığında silah kör edici parlak bir ışıkla parlar ve hedefe fazladan 3z8 ışıltı zararı verir. Buna ek olarak hedef başarılı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü sona erinceye değin durumu kör olmalıdır.

Bu büyü tarafından kör edilen bir yaratık, her sırasının sonunda başka bir Bünye kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa durumu artık kör değildir.

KÖRLÜK/SAĞIRLIK (37)
2. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Bir düşmanı kör veya sağır yapabilirsin. Büyünün menzili içinde olan ve görebildiğin bir yaratık seç. Bu yaratık Bünye kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa hedefin durumu, büyünün etkinlik süresi boyunca ya kör ya da sağır (senin seçimin) olmuştur. Hedef, her sırasının sonunda Bünye kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olursa büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı daha hedef alabilirsin.

KIPMAK (38)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca kendi sıranın sonunda bir z20 at. Eğer 11 veya daha yüksek gelirse şu anda bulunduğun varlık âleminde ortadan kaybolur ve Aral Âlem'de ortaya çıkarsın (eğer zaten Aral Âlemdeysen büyü başarısız olur ve büyü haznesi harcanmış olur). Senin bir sonraki sıranın başında veya büyü sona erdiğinde eğer hala Aral Âlemdeysen ortadan kaybolduğun yerin en fazla 4 metre uzağında bulunan, senin görebildiğin, boş olan ve senin seçeceğin başka bir yerde ortaya çıkarsın. Eğer belirtilen menzil içinde boş bir yer yoksa en yakın boş yerde ortaya çıkarsın (eğer eşit mesafede birden fazla boş yer bulunuyorsa rastgele birinde ortaya çıkarsın). Bir eylem olarak bu büyüyü dağıtabilirsin, yani sonlandırabilirsin.

Aral Âlemdeyken geldiğin âlemi görüp duyabilirsin ki sana grinin tonları olarak görünür ve 24 metreden uzağı göremezsin. Sadece Aral Âlemdeki diğer yaratıkları etkileyebilir, onlar tarafından etkilenebilirsin. Orada olmayan yaratıklar seni algılayamaz, duyumsayamaz. Tabii bunu yapmalarını sağlayacak bir yetenekleri yoksa.

BULANIK (39)
2. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bedenin bulanıklaşır, onu görebilenler için sürekli hareket halinde, titreyen, sallanan bir görüntü haline gelir. Büyünün etkin olduğu süre boyunca sana saldıran tüm yaratıkların dezavantajı vardır. Körgörüşüne sahip olan yaratıklar gibi görme duyusunu kullanmayan veya gerçekgörüye sahip olanlar gibi illüzyonları fark edebilen bir yaratık bu etkiye karşı bağışıktır.

YAKAN DARBE (40)
2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler:S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika



Bu büyü sona ermeden önce ama büyüyü yaptıktan sonra bir yaratığa bir silah kullanarak isabetli bir saldırı yaptığında sen saldırırken silah ruhsal bir ışıkla parıldar. Yaptığın saldırı hedefe fazladan 2z6 ışıltı zararı verir. Eğer hedefin durumu görünmez ise görünür olur. Bunun yanında hedef yarıçapı iki metre olan bir alanı alacakaranlıkla aydınlatır ve büyü sona erinceye değin tekrar görünmez olamaz.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verdiğin zarar 1z6 artar.

YAKAN ELLER (41)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (6 metrelik koni)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Başparmakların temas eder ve parmaklarının hepsi açılmış halde (avuç içleri yere, işaret parmakları ileri bakar halde) ellerini öne uzatırken düşmanına hedef aldığın parmaklarından ince bir alev püskürür. 6 metrelik koni içinde bulunan her bir yaratığın Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekmektedir. Kurtulma kontrolünde başarısız olunursa 3z6 ateş zararı alınır. Başarılı olunması halinde verilen zararın yarısı alınır.

Ateş, etki alanında bulunan, giyilmeyen veya taşınmayan tüm yanıcı nesneleri tutuşturur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.

YILDIRIM DÜŞÜR (42)

3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içinde görebileceğin bir noktayı kendine merkez alan, 4 metre yüksekliğinde, 24 metre yarıçapında ve silindir şeklinde bir fırtına bulutu ortaya çıkar. Eğer bu fırtına bulutunun oluşabileceği bir noktayı gökyüzünde göremezsen, büyü başarısız olur (örneğin, buluta ev sahipliği yapamayacak bir odadaysan).

Büyüyü yaptığında bulutun altında görebileceğin bir nokta seç. Bir yıldırım buluttan o noktaya düşer. Seçtiğin noktanın en fazla 2 metre uzağında olan her bir yaratığın Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekmektedir. Kurtulma kontrolünde başarısız olanlar 3z10 yıldırım zararı alır, başarılı olanlar verilen zararın yarısını alır. Büyü sona erinceye kadar ne zaman sıra sana gelse eylemini kullanarak bu şekilde yine yıldırım düşürtebilir, aynı noktayı ya da başka bir noktayı hedef olarak belirleyebilirsin.

Bu büyüyü yaptığında dışarıda ve fırtınalı bir havadaysan, büyü sana yeni bir tane yaratmak yerine mevcut olan fırtına bulutları üzerinde kontrol gücü verir. Bu şartlar altında büyünün zararı 1z10 artar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z10 artar.



SAKİNLEŞTİR (43)
2. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir grup insanı sakinleştirmeyi denersin. Büyünün menzili içinde olmak üzere senin seçtiğin bir nokta etrafında yarıçapı 8 metre olan bir kürenin içindeki her bir insanımsı Karizma kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. İsterse bir yaratık bu kontrolde başarısız olmayı seçebilir. Eğer bir yaratık başarısız olursa şu iki etkiden birini seçmelisin.

Bir hedefin durumunu tılsımlanmış ya da korkmuş yapan tüm etkileri baskılayabilirsin. Bu büyü sona erdiğinde, etkinlik süresi henüz bitmemişse baskılanan etki devam eder.

Alternatif olarak bir hedefin düşman olarak gördüğü ve senin seçeceğin yaratıklara karşı umursamaz olmasını sağlayabilirsin. Bu umursamazlık hedefe bir büyüyle saldırılırsa veya bir büyüyle zarar verilirse veya hedef, arkadaşlarından herhangi birine zarar verildiğini görürse sona erer. Büyü sona erdiğinde, eğer ZE aksine karar vermezse, yaratık yeniden düşman olur.

ZİNCİR YILDIRIM (44)
6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça kürk, bir parça amber, cam veya kristal değnek ve üç gümüş iğne)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin görebildiğin ve seçtiğin bir hedefe doğru sıçrayan bir yıldırım yaratırsın. Daha sonra bu ilk hedeften üç yıldırım, ondan en fazla 12 metre uzakta olan en fazla üç diğer yaratığa sıçrar. Bir hedef, yaratık veya nesne olabilir ve yıldırımlardan sadece birinin hedefi olabilir.

Hedef (veya hedefler) Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunursa hedef 10z8 yıldırım zararı alır, başarılı olunursa verilen zararın yarısını alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü yaptığında 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanırsan, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için ilk hedeften fazladan bir yıldırım çıkar ve başka bir hedefe sıçrar.

KİŞİYİ TILSIMLA (45)
1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir insanımsıyı tılsımlarsın. Hedef, bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır ve eğer sen ya da arkadaşlarından biri onunla savaşıyorsa, bu kontrolü avantajla yapar. Kurtulma kontrolünde başarısız olursa büyü sona erinceye değin, sen ya da arkadaşların ona zarar verinceye değin senin tarafından tılsımlanmış sayılır. Tılsımlanmış yaratık seni arkadaş olarak görür. Büyü sona erdiğinde yaratık senin tarafından tılsımlandığını bilir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı hedef olarak belirleyebilirsin. Sen onları hedef olarak belirlediğinde, yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzakta olmalıdır.

SOĞUK DOKUNUŞ (46)
Diriltme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 tur

Büyünün menzili içindeki bir yaratığın alanında hayaletimsi, iskeletimsi bir el yaratırsın. Ölümün soğuk dokunuşuyla o yaratığa saldırmak için bir mesafeli büyü saldırısı yap. Saldırı isabet olursa hedef 1z8 çürütücü zarar alır ve senin bir sonraki sıranın başına değin (sıra tekrar sana gelinceye kadar) can puanı kazanamaz. O zamana değin el hedefe tutunur.

Eğer hortlak bir yaratığa isabetli bir saldırı yaparsan, senin bir sonraki sıranın sonuna değin sana yapacağı saldırı kontrollerinde dezavantajı olur.

Büyünün zararı belirli seviyelerde 1z8 artar. 5. Seviyede (2z8), 11. Seviyede (3z8) ve 17. Seviyede (4z8) olur.

RENKSER KÜRE (47)
1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (en az 50 altın para değerinde bir elmas)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığa çapı 10 santimetre olan bir enerji küresi fırlatırsın. Yarattığın kürenin türü olarak asit, soğuk, ateş, yıldırım, zehir veya gümbürtü türlerinden birini seçersin ve hedefe karşı bir mesafeli büyü saldırısı yaparsın. Eğer saldırı isabet olursa, yaratık senin seçtiğin zarar türünde 3z8 zarar alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

ÖLÜM ALANI (48)
6. seviye dirilme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (en az 500 altın para değerinde siyah inci tozu)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir nokta merkez olmak üzere o noktadan yarıçapı 24 metre olan bir negatif enerji küresi ortaya çıkar. Bu alandaki her bir yaratık Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olunması halinde hedef 8z6 çürütücü zarar alır, başarılı olunması halinde verilen zararın yarısını alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 2z6 artar.

GÜÇ ALANI (49)
5. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metre yarıçap)
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

İlahi enerji senden yayılmaya başlar ve 12 metre etrafındaki büyülü enerjinin yapısını bozup onu etkisiz hale getirir. Büyü sona erinceye değin bu ilahi enerji küresi seninle beraber ilerler ve merkezi sensindir. Büyünün etkinlik süresi boyunca bu alandaki her bir dost yaratığın (kendin dâhil) büyüye ve



diğer başka büyülü etkilere maruz kalması sonucu yapması gereken kurtulma kontrollerinde avantajı vardır. Buna ek olarak *güç alanı* büyüsünün etkisi altındaki bir yaratık, bir büyü veya büyülü etkinin verdiği zararın sadece yarısını almasını sağlayabilecek bir kurtulma kontrolünde başarılı olursa, hiç zarar almaz.

UZAK HİS (50)

3. seviye kehanet

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 2 kilometre
Bileşenler: S, B, M (en az 100 altın para değerindeki bir odak, ya duymak için mücevherle süslenmiş bir boru ya da görmek için bir cam)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içinde olmak şartıyla ya bildiğin bir yerde (daha önceden ziyaret ettiğin ya da gördüğün bir yer) ya da bilmediğin ama anlaşılabilir, apaçık meydanda olan bir yerde (kapalı bir kapının arkası, bir köşenin diğer tarafı veya bir ağaç korusu gibi) görünmez bir algılayıcı yaratırsın. Büyünün etkinlik süresi boyunca bu algılayıcı yerinde kalır ve ona saldırılamaz veya etkileşime geçilemez.

Büyüyü yaptığında görme veya duyma duyularından birini seçersin. Seçtiğin duyuyla, sanki sen algılayıcının yerindeymişsin gibi etrafı algılarsın. Eylemin olarak görme ve duyma arasında değişim yapabilirsin.

Bu algılayıcıyı görebilen bir yaratık (*görünmezliği gör* büyüsünü kullanan veya gerçekgörü niteliğine sahip olan bir yaratık gibi) onu, senin yumruğun büyüklüğünde, aydınlık, etrafa ışıklar saçan, elle tutulamaz, soyut bir küre olarak görür.

KOPYA (51)

8. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerindeki bir elmas ve kopyalanacak olan yaratığın etinden en az 3 santimetreküplük parça. Bunun yanında devasa bir testi, tabut, yerde çamur dolu bir sanduka mezar veya tuzlu suyla dolu kristal bir sandık gibi en az Orta boyuttaki bir yaratığı içinde barındıracak kadar büyük ve mühürlenebilir bir kapağı olan en az 2.000 altın para değerinde bir kap)
Etkinlik Süresi: Anlık

Bu büyü, ölüme karşı güvenlik önlemi olarak yaşayan bir yaratığın hareketsiz, atıl bir kopyasını yaratır. Bu kopya, mühürlenebilir kapağa sahip olan kabın içinde oluşur ve 120 günün ardından tam boyuta ve olgunluğa erişir. Bu koyanın, kopyalanan yaratığın daha genç bir hali olmasını da seçebilirsin. Kopyanın içinde bulunduğu kap rahatsız edilmediği müddetçe oluşan kopya atıl ve hareketsiz olarak sonsuza değin durur.

Kopyanın olgunluğa erişmesinden sonra herhangi bir an kopyalanan yaratık ölürse, ruhu kopyaya aktarılır. Tabii eğer ruh özgür ve dönmek isterse. Kopya, kopyalanan yaratığın fiziksel olarak birebir aynıdır ve aynı kişiliğe, anılara ve yeteneklere sahiptir fakat kopyalanan yaratığın üzerindeki ekipmanlara vs. sahip değildir. Kopyalanan yaratığın fiziksel kalıntıları, eğer varsa, atıl ve hareketsiz hale gelir ve yaşama döndürülemez çünkü ruhu başka yerdedir.

HANÇER BULUTU (52)

2. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (ince uzun bir cam parçası)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir nokta merkez olmak üzere her tarafı 2 metre uzunluğunda olan küp şeklindeki bir alanı dönen hançerlerle doldurursun. Bu alana ilk kez giren veya sırasına bu alan içinde başlayan bir yaratık 4z4 kesici zarar alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 2z4 artar.

ÖLDÜREN BULUT (53)

5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içinde olmak üzere senin seçeceğin bir nokta etrafında 8 metrelik yarıçapa sahip küre şeklinde, zehirli, sarı-yeşil renkli sisten oluşan bir alan yaratırsın. Bu sis köşelerin etrafından dönebilir. Büyünün etkinlik süresi boyunca ya da güçlü bir rüzgâr tarafından dağıtılıncaya değin etkin kalır. Aksi halde büyü sona erer. Sis bulutu çok engelli bir alan olarak değerlendirilir.

Bu alana ilk kez giren veya sırasına bu alan içinde başlayan bir yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 5z8 zehir zararı almalı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Yaratıklar nefeslerini tutsa veya nefes almasalar dahi bu sis bulutundan etkilenirler.

Sis bulutu, senin sıranın her başında senden 4 metre uzaklaşır ve zemini takip eder. Havadan daha ağır olan bu buhar, yerin en alçak noktasına çöker, hatta deliklerden, aralıklardan geçer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

RENGÂRENK (54)

1. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (6 metrelik koni)
Bileşenler: S, B, M (kırmızı, sarı ve mavi renklerden oluşan bir tutam toz veya kum)
Etkinlik Süresi: 1 tur

Elinden baş döndüren, göz kamaştıran, parlayan, renkli ışın demetleri çıkar. 6z10 at. Bunların toplamı, büyü tarafından etkilenecek olan yaratıkların can puanını belirler. Merkezi sen olan 6 metrelik bir koninin içindeki yaratıkları o anda en düşük can puanına sahip olandan en yüksek can puanına sahip olacak şekilde belirle (durumu bilinçsiz olan ve göremeyen yaratıkları yok say).

O anda en düşük can puanına sahip olan yaratıktan başlayarak bu büyü tarafından etkilenen her bir yaratığın durumu, büyü sona erinceye değin kör olmuştur. Attığın 6z10 toplamından, etkilenen ilk yaratığın can puanını çıkar. Bir sonraki en düşük can puanına sahip olan yaratığa geç ve böyle devam et. Bu şekilde etkilenecek olan yaratığın can puanı 6z10 sonucu kazandığın ve kullandıkça azalan can puanı sayısına eşit veya ondan az olmalıdır.



Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan 2z10 kullan.

EMİR (55)

1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 1 tur

Büyünün menzili içinde olan ve görebileceğin bir yaratığa tek kelimelik bir emir verirsin. Hedef başarılı bir Bilgelik kontrolü yapmak ya da bir sonraki sırası geldiğinde emre itaat etmek zorundadır. Eğer hedef bir hortlaksa, senin dilini anlamıyorsa veya verdiğin emir kendisine zarar verilmesini içeriyorsa büyünün etkisi olmaz.

Bazı emir türleri aşağıda gösterilmiştir. Burada gösterilenden farklı bir emir de verebilirsin. Eğer böyle yaparsan hedefin nasıl davranacağını ZE belirler. Eğer hedef senin emrini devam ettiremezse, büyü sona erer.

Yaklaş. Hedef en kısa yolla ve doğrudan sana yaklaşır, eğer en az 2 metre yakınına gelirse sırasını sonlandırır.

Bırak. Hedef elinde tutuğu ne varsa yere bırakır ve sırasını sonlandırır.

Kaç. Hedef, sırasını, mümkün olan en hızlı yoldan senden uzaklaşmak için harcar.

Sürün. Hedef, durumunu yere düşmüş (yere devrilmiş) yapar ve sırasını sonlandırır.

Dur. Hedef hareket etmez, eylem kullanmaz. Uçan bir yaratık eğer yapabiliyorsa havada asılı kalır. Eğer böyle yapamıyorsa havada kalmak için uçması gereken mesafenin en azını uçar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı etkileyebilirsin. Onları hedef aldığında, yaratıklar birbirlerinden 12 metreden fazla uzak olmamalıdır.

DUA (56)

5. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (tütsü ve bir küçük şişe kutsal veya kutsal olmayan su)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

İlahınla ya da ilahi bir aracıyla iletişime geçer, evet ya da hayır ile cevaplandırılabilecek en fazla üç soru sorarsın. Büyü sona ermeden sorularını sormak zorundasın. Her bir soru için doğru bir cevap alırsın.

İlahi varlıklar her şeyi bilen varlıklar değildir, bundan dolayı ilahın bilgi alanının dışında bir soru sorarsan "belirsiz" sözcüğünü cevap olarak alabilirsin. Tek kelimelik bir cevabın yanlış yönlendirici veya ilahın çıkarlarına ters düştüğü bir durumda ZE cevap olarak kısa bir cümle kullanabilir.

Eğer bir sonraki uzun molanı bitirmeden bu büyüyü iki veya daha fazla sefer yaparsan ilkinden sonra yaptığın her bir okuma için cevap alma ihtimalin yüzde 25'tir. ZE buna karar vereceği zar atışını gizlilik içinde yapar.



DOĞAYLA SÖYLEŞ (57)
5. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Kısa bir süreliğine doğayla bir olursun ve etrafındaki araziye ait bilgi edinirsin. Büyü açık arazide senin 6 kilometre etrafında, etrafta neler olup bittiğini sana bildirir. Mağaralarda ve diğer yer altı oluşumlarında bu alanın yarıçapı 120 metredir. Zindanlar ve yerleşim alanları gibi doğanın insan eliyle şekillendirilmiş alanlar haline getirildiği yerlerde büyü işe yaramaz.

Etrafınla ilgili olmak üzere anında aşağıdaki konulardan herhangi (en fazla) üç tanesiyle ilgili bilgi sahibi olursun:

- arazi ve su kütleleri
- yaygın bitkiler, madenler, hayvanlar veya insanlar
- güçlü gökseller, periseller, buklar, unsursallar veya hortlaklar
- diğer varlık âlemlerinden etkiler
- binalar

Örneğin, bölgedeki güçlü hortlakların nerede olduğunu, içilebilecek güvenli su kaynaklarının nerede olduğunu veya yakındaki tüm yerleşimlerin nerede olduğunu öğrenebilirsin.

DÜELLO ZAMANI (58)
1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir yaratığa düello yapmaya zorlarsın. Büyünün menzili içinde senin görebildiğin bir yaratık Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa yaratık sana çekilir, ilahi talebinin etkisi altına girer. Büyünün etkin olduğu süre boyunca senden başka yaratıklara karşı yaptığı saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır ve senden en fazla 12 metre uzağındaki bir alana ilerlemek istediği her defasında Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer bunda başarılı olursa, o sırası için büyü hedefin hareketini (yürümesini) kısıtlamaz.

Başka bir yaratığa saldırırsan, hedeften başka bir düşman yaratığı hedef alan bir büyü yaparsan, senin arkadaş olarak gördüğün bir yaratık hedefe zarar verirse veya ona zarar verecek bir büyü yaparsa veya sen kendi sıranı hedeften 12 metreden fazla bir uzaklıkta bitirirsen büyü sona erer.

DİL BİL (59)
1. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir tutam is ve tuz)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün etkinlik süresi boyunca duyduğun tüm dillerin anlamını kavrarsın. Ayrıca gördüğün tüm dilleri de anlarsın ama yazının yazılı olduğu yüzeye dokunman gerekir. Bir sayfa yazıyı okumak yaklaşık olarak 1 dakika sürer.

Büyü, metin içindeki gizli mesajları veya yazılı bir dilin parçası olmayan arkışlı runler gibi sembolleri çevirmez.

ZORLAMA (60)
4. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde bulunan, senin görebildiğin, seni duyabilen ve senin seçtiğin yaratıklar Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Tılsımlanamayan bir yaratık bu kontrolde başarılı olmuş sayılır. Başarısız bir kontrolde hedef büyünün etkisi altına girer. Büyü sona erinceye değin her sıra sana geldiğinde bonus eylemini kullanarak sana yatay olan bir yön belirlersin. Büyünün etkisi altındaki her hedef bir sonraki sırasında hızının tümünü senin belirlediğin yönde ilerlemek için kullanmak zorundadır. Hareket etmeden önce eylemini kullanabilir. Belirlediğin yönde ilerledikten sonra büyünün etkisinden kurtulmak için yeniden Bilgelik kurtulma kontrolü yapar.

Bir hedef, bir ateş veya çukur gibi bariz ölümcül bir tehlikeye ilerlemek zorunda değildir ama belirlenen yönde ilerlerken saldırı fırsatlarını tetikletecektir.

SOĞUK KONİ (61)
5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (24 metrelik koni)
Bileşenler: S, B, M (küçük bir kristal veya cam koni)
Etkinlik Süresi: Anlık

Soğuk hava dalgası bir anda ellerinden dışarı patlar. 24 metrelik konik bir alanda bulunan tüm yaratıkların Bünye kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olan bir yaratık 8z8 soğuk zararı alır. Başarılı olanlar, verilen zararın yarısını alır.

Bu büyüyle ölen bir yaratık, eriyinceye değin donmuş bir heykel haline gelir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü, 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her biri büyü haznesi seviyesi için v erilen zarar 1z8 artar.

KARMAŞA (62)
4. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (üç fındık kabuğu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyü yaratıkların zihinlerini karıştırır, hayaller yaratık ve kontrol edilemeyen hareketler yaptırır. Büyünün yapıldığı anda büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir nokta merkez olmak üzere 4 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alan içinde bulunan her bir yaratık başarılı bir Bilgelik kontrolü yapmalı ya da bu büyüden etkilenmelidir.

Etkilenen bir yaratık tepkilerini kullanamaz ve her sıra ona geldiğinde (her sırasının başında) bir z10 atmalı ve o sırası için ne tür bir davranışta bulunacağını belirlemelidir.



z10	Davranış
1	Yaratık tüm hızını belirli bir yönde ilerlemeye harcar. Yönü belirlemek için bir z8 at ve zarın üzerindeki 8 yüzü de bir yönle ilişkilendir. Yaratık içinde bulunduğu sırada eylemini kullanmaz.
2–6	Yaratık ne hareket eder ne de eylemini kullanır.
7–8	Yaratık erimi içinde bulunan rastgele belirlenmiş bir yaratığa karşı bir yakın dövüş saldırısı yapmak için eylemini kullanır. Eğer ulaşabileceği bir yaratık yoksa bu sırasında hiçbir şey yapmaz.
9–10	Yaratık normal davranır.

Her sırasının sonunda etkilenen bir yaratık bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa, büyünün etkisi sadece o yaratık için ortadan kalkar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında büyünün etki alanı olan kürenin yarıçapı 4. seviyeden sonraki her bir büyü haznesi seviyesi için 2 metre artar.

HAYVAN ÇAĞIR (63)

3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin boş bir alanda ortaya çıkacak ve hayvangil şekli alacak perisel ruhları çağırırsın. Ortaya çıkacak olanlar hakkında şunlardan birini seç:

- Zorluk derecesi 2 veya daha aşağısı olan bir hayvangil
- Zorlık derecesi 1 veya daha aşağısı olan iki hayvangil
- Zorluk derecesi 1/2 veya daha aşağısı olan dört hayvangil
- Zorluk derecesi 1/4 veya daha aşağısı olan sekiz hayvangil

Her bir hayvangil, perisel olarak değerlendirilir ve can puanı 0'a düştüğünde veya büyü sona erdiğinde ortadan kaybolur.

Çağrılan yaratıklar seni ve arkadaşlarını arkadaş olarak görür. Kendi sırası olan bu çağrılan yaratıklar için ayrı ayrı değil, tek bir grup olarak tek bir savaş sırası belirlersin. Onlara verdiğin tüm sözel emirlere itaat ederler (eylem kullanmana gerek yok). Eğer bir emir vermezsen, kendilerini düşman yaratıklardan korurlar ama başka bir eylem almazlar.

ZE yaratıkların puanlarına sahiptir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü belirli yüksek seviyeli büyü hazneleri kullanarak yaptığında yukarıdaki seçeneklerden birini seçersin ve daha fazla yaratık ortaya çıkar: 5. seviye büyü haznesi için iki katı sayıda, 7. seviye büyü haznesi için üç katı sayıda ve 9. seviye büyü haznesi için 4 katı sayıda.

YAYLIM ATEŞİ (64)

3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (24 metrelik koni)
Bileşenler: S, B, M (bir adet mühimmat ya da atılabilir bir silah)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyüsüz bir silahı veya büyüsüz bir adet mühimmatı havaya atarsın. Aynı silahlardan (veya mühimmattan) oluşan, ileri doğru savrulan, koni şeklinde bir alanı etkiledikten sonra ortadan kaybolan bir silah (veya mühimmat) grubu ortaya çıkar. 24 metrelik konik bir alandaki her yaratık başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunması halinde her yaratık 3z8 zarar alır. Başarılı olunması halinde verilen zararın yarısını alır. Zararın türü, büyü bileşeni olarak kullanılan silahın veya mühimmatın vereceği zararın aynıdır.

GÖKSEL ÇAĞIR (65)

7. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde senin görebildiğin ve boş olan bir alanda zorluk derecesi 4 veya daha aşağıda olan bir göksel çağırırsın. Göksel, can puanı 0'a düştüğünde veya büyü sona erdiğinde ortadan kaybolur.

Göksel seni ve arkadaşlarını arkadaş olarak görür. Kendi sırası olan bu göksel için ayrı bir savaş sırası belirlersin. Ona verdiğin tüm sözel emirlere itaat eder (eylem kullanmana gerek yok). Eğer bir emir vermezsen, kendini düşman yaratıklardan korur ama başka bir eylem almaz.

ZE gökselin puanlarına sahiptir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 9. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, zorluk derecesi 5 veya daha aşağıda olan bir göksel çağırırsın.

UNSURSAL ÇAĞIR (66)

5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (hava için yanan tütsü, toprak için yumuşak çamur veya kil, ateş için sülfür ve fosfor, su için su ve kum)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Unsursal bir hizmetkâr çağırırsın. Büyünün menzili içinde 4 metreküp hacminde hava, toprak, ateş veya su ile dolu bir alan seç. Seçtiğin alana uygun, zorluk derecesi 5 veya daha aşağı olan bir unsursal, seçtiğin alanın en fazla 4 metre yakınında ortaya çıkar. Örneğin bir ateş unsursal, kamp ateşinden ve bir toprak unsursal, zeminden ortaya çıkar. Unsursal, can puanı 0'a düştüğünde veya büyü sona erdiğinde, ortadan kaybolur.

Unsursal seni ve arkadaşlarını arkadaş olarak görür. Kendi sırası olan bu unsursal için ayrı bir savaş sırası belirlersin. Ona verdiğin tüm sözel emirlere itaat eder (eylem kullanmana gerek yok). Eğer bir emir vermezsen, kendini düşman yaratıklardan korur ama başka bir eylem almaz.

Eğer konsantrasyonun bozulursa, unsursal ortadan kaybolmaz. Onun yerine çağırdığın bu unsursalın kontrolünü kaybedersin. Sana ve arkadaşlarına karşı düşman haline gelir ve saldırabilir. Kontrol edilemeyen bir unsursal senin tarafından dağıtılamaz (büyü dağıtılamaz) ve onu çağırmandan 1 saat sonra ortadan kaybolur.

ZE yaratıkların puanlarına sahiptir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi için zorluk derecesi 1 artar.



PERİSEL ÇAĞIR (67)
6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Ya zorluk derecesi 6 veya bundan daha küçük olan bir perisel yaratık ya da zorluk derecesi 6 veya bundan daha küçük olup bir hayvangil şeklini alan bir persiel ruh çağırırsın. Bu perisel yaratık can puanı 0'a düştüğünde veya büyünün süresi sona erdiğinde ortadan kaybolur.

Perisel yaratık büyünün süresi boyunca seni ve arkadaşlarını arkadaş olarak görür. Kendi sırası olan bu yaratık için ayrı bir savaş sırası belirlersin. Ona verdiğin tüm sözel emirlere, onun bakış açısıyla çelişmediği müddetçe itaat eder (eylem kullanmana gerek yok). Eğer bir emir vermezsen, kendini düşman yaratıklardan korur ama başka bir eylem almaz.

Eğer konsantrasyonun bozulursa, perisel yaratık ortadan kaybolmaz. Onun yerine çağırdığın bu yaratığın kontrolünü kaybedersin. Sana ve arkadaşlarına karşı düşman haline gelir ve saldırabilir. Kontrol edilemeyen bir perisel yaratık senin tarafından gönderilemez (büyü dağıtılamaz) ve onu çağırmandan 1 saat sonra ortadan kaybolur.

ZE yaratıkların puanlarına sahiptir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi için zorluk derecesi 1 artar.

UNSURSALLAR ÇAĞIR (68)
4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde, görebileceğin ve boş olan bir yerde unsursallar ortaya çıkar. Ortaya çıkacak olanlar hakkında şunlardan birini seç:

- Zorluk derecesi 2 veya daha aşağısı olan bir unsursal
- Zorlık derecesi 1 veya daha aşağısı olan iki unsursal
- Zorluk derecesi 1/2 veya daha aşağısı olan dört unsursal
- Zorluk derecesi 1/4 veya daha aşağısı olan sekiz unsursal

Bu büyüyle çağrılan bir unsursal can puanı 0'a düştüğünde veya büyü sona erdiğinde ortadan kaybolur.

Çağrılan yaratıklar seni ve arkadaşlarını arkadaş olarak görür. Kendi sırası olan bu çağrılan yaratıklar için ayrı ayrı değil, tek bir grup olarak tek bir savaş sırası belirlersin. Onlara verdiğin tüm sözel emirlere itaat ederler (eylem kullanmana gerek yok). Eğer bir emir vermezsen, kendilerini düşman yaratıklardan korurlar ama başka bir eylem almazlar.

ZE yaratıkların puanlarına sahiptir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü belirli yüksek seviyeli büyü hazneleri kullanarak yaptığında yukarıdaki seçeneklerden birini seçersin ve daha fazla yaratık ortaya çıkar: 6. seviye büyü haznesi için iki katı sayıda ve 8. seviye büyü haznesi için üç katı sayıda.

SALVO (69)
5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (bir adet mühimmat ya da atılabilir bir silah)
Etkinlik Süresi: Anlık

Mesafeli silahtan fırlatılan bir adet büyüsüz mühimmatı veya büyüsüz bir silahı havaya atarsın ve büyünün menzili içinde bir nokta belirlersin. Seçtiğin mühimmatın veya silahın yüzlerce kopyası bir salvo halinde seçtiğin noktaya yağar ve ortadan kaybolur. Seçtiğin nokta merkez olmak üzere 16 metre yarıçapında ve 4 metre yüksekliğindeki silindir bir alan içinde bulunan her bir yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olunması halinde bir yaratık 8z8 zarar alır. Başarılı olunması halinde verilen zararın yarısını alır. Zararın türü, büyü bileşeni olarak kullanılan silahın veya mühimmatın vereceği zararın aynıdır.

ORMAN PERİLERİNİ ÇAĞIR (70)
4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (çağrılan her bir yaratık için bir çobanpüskülü meyvesi)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin boş bir alanda ortaya çıkacak perisel ruhları çağırırsın. Ortaya çıkacak olanlar hakkında şunlardan birini seç:

- Zorluk derecesi 2 veya daha aşağısı olan bir perisel
- Zorlık derecesi 1 veya daha aşağısı olan iki perisel
- Zorluk derecesi 1/2 veya daha aşağısı olan dört perisel
- Zorluk derecesi 1/4 veya daha aşağısı olan sekiz perisel

Çağrılan bir yaratık can puanı 0'a düştüğünde veya büyü sona erdiğinde ortadan kaybolur.

Çağrılan yaratıklar seni ve arkadaşlarını arkadaş olarak görür. Kendi sırası olan bu çağrılan yaratıklar için ayrı ayrı değil, tek bir grup olarak tek bir savaş sırası belirlersin. Onlara verdiğin tüm sözel emirlere itaat ederler (eylem kullanmana gerek yok). Eğer bir emir vermezsen, kendilerini düşman yaratıklardan korurlar ama başka bir eylem almazlar.

ZE yaratıkların puanlarına sahiptir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü belirli yüksek seviyeli büyü hazneleri kullanarak yaptığında yukarıdaki seçeneklerden birini seçersin ve daha fazla yaratık ortaya çıkar: 6. seviye büyü haznesi için iki katı sayıda ve 8. seviye büyü haznesi için üç katı sayıda.

ÖBÜR TARAFTAN HABERLER (71)
5. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Zihinsel olarak başka bir varlık âleminde bulunan bir yarı-ilahla, uzun zaman önce ölmüş bir bilginin ruhuyla veya başka bir gizemli varlıkla iletişim kurarsın. Alemlerüstü bu bağlantı akıl sağlığını zorlayabilir hatta onu kaybetmene neden olabilir. Bu büyüyü yaptığında GS 15 Zekâ kurtulma kontrolü yap.



Başarısız olursan 6z6 zihinsel zarar alırsın ve uzun bir molayı bitirene kadar aklını kaybeder, delirirsin. Bu haldeyken eylemlerini kullanamazsın, diğer yaratıkların söylediğini anlayamazsın, okuyamazsın ve konuşman sadece saçmalıklardan, eveleyip gevelemekten ibarettir. Bir *büyük onama* büyüsü üzerindeki bu etkiyi sona erdirir.

Kurtulma kontrolünde başarılı olursan, iletişim kurduğun varlığa en fazla 5 tane soru sorabilirsin. Bu soruları büyünün süresi dolmadan sormalısın. ZE her bir soruya tek bir sözcükle cevap verir, mesela, "evet," "hayır," "belki," "asla," "ilgisiz" veya (varlık sorunun cevabını bilmiyorsa) "belirsiz" gibi. Tek kelimelik bir cevabın yanlış yönlendirici olduğu bir durumda ZE cevap olarak kısa bir cümle kullanabilir.

BULAŞICI (72)

5. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 7 gün

Dokunuşun hastalık saçar. Erişebileceğin uzaklıkta olan bir yaratığa karşı bir yakın dövüş saldırı kontrolü yap. Saldırı isabet olursa hedefin durumu zehirlenmiş olur.

Zehirlenmiş hedef, her sırasının sonunda bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bu kurtulma kontrollerinde üç defa başarılı olursa, yaratık artık zehirlenmiş değildir ve büyü sona erer. Bu kurtulma kontrollerinden üç tanesinde başarısız olursa artık durumu zehirlenmiş değildir ama sen aşağıdaki hastalıklardan birini seçersin. Hedef yaratık büyünün etkin olduğu süre boyunca seçilen hastalığın etkisi altındadır.

Bu büyü, doğal bir hastalığı seçtiğin hedefe bulaştırdığı için hastalıkları ortadan kaldıran bir etki veya hastalığın etkilerini ortadan kaldıran iyileştirici bir ilaç da büyünün etkisini ortadan kaldırır.

Kör Edici Hastalık. Acı, hastanın zihnini ele geçirir ve gözleri süt beyazı kesilir. Yaratığın Bilgelik kontrollerinde ve Bilgelik kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır ve durumu kördür.

Pis Ateş. Yakıp kavuran bir ateş yaratığın vücuduna yayılır. Yaratığın Karizma kontrollerinde dezavantajı ve tüm zararlara karşı hassasiyeti vardır.

Çürütme. Yaratığın eti, bedeni çürür. Yaratığın Karizma kontrollerinde dezavantajı ve tüm zararlara karşı hassasiyeti vardır.

Zihinateşi. Yaratığın zihninde yangınlar çıkar. Yaratığın Zekâ kontrollerinde ve Zekâ kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır ve savaş süresince karmaşa büyüsünün etkisi altındaymış gibi davranır.

Nöbet. Yaratıkta titreme nöbetleri başlar. Yaratığın Çeviklik kontrolleri, Çeviklik kurtulma kontrolleri ve Çeviklik kullanan saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

Kızıl Son. Yaratık kontrol edilemez biçimde kanamaya başlar. Yaratığın Bünye kontrolleri ve Bünye kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Buna ek olarak bu yaratık ne zaman bir zarar alsa, bir sonraki sırasının sonuna değin durumu afallamış olur.

ÖNLEM (73)

6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (senin küçük, fildişinden yapılmış ve en az 1.500 altın para değerindeki mücevherle süslenmiş bir heykelin)
Etkinlik Süresi: 10 gün

Yapabileceğin, 1 eylem yapım süresi olan ve menzili (hedefi) sen olan 5. seviye veya daha düşük seviyeli bir büyü seç. Bu büyüyü -ki bağlı büyü denir- *önlem* büyüsünün parçası olarak yaparsın, her iki büyü için de iki ayrı büyü haznesi harcarsın ama bağlı büyü etkisini hemen göstermez. Bunun yerine belirli bir olay olduğunda etkin hale gelir. İki büyüyü de yaptığında bu olayın, yani büyüyü tetikleyecek olan durumun ne olduğunu tanımlarsın. Örneğin, *sunefesi* büyüsüyle yapılan bir *önlem* büyüsü, sen ancak suyun veya benzer bir sıvının tamamen içine girdiğinde etkinleşecektir.

Bağlı büyü, sen istesen de istemesen de belirlediğin şartlar sağlanır sağlanmaz gerçekleşir ve *önlem* sona erer.

Bağlı büyü, normalde başkalarını hedef alabilen bir büyü olsa da -*önlem* büyüsünün parçası olarak yapıldığında- sadece senin üzerinde etkili olur. Her defasında sadece bir *önlem* büyüsü yapabilirsin. Eğer bu büyüyü tekrar yaparsan, önceki *önlem* büyüsü sona erer. Ayrıca gerekli olan maddesel bileşen üzerinde olmadığı an büyü sona erer.

DAİMİ ALEV (74)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan 50 altın para değerinde yakut tozu)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Bir meşalenin aydınlığı kadar ışık veren bir alev, dokunduğun bir nesneden etrafa yayılmaya başlar. Etki normal bir alevin etkisi gibidir ama sıcaklık yaymaz, oksijen kullanmaz. Bir *daimi alev*'in üstü örtülebilir veya gizlenebilir ama ne boğularak (havasız bırakılarak) ne de ıslatılarak söndürülebilir.

SUYA HÜKMET (75)

4. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 120 metre
Bileşenler: S, B, M (bir damla su ve bir tutam toz)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyü sona erinceye kadar bir kenarı en fazla 40 metre olan küp şeklinde olmak şartıyla seçtiğin alanda bulunan serbest su kütlesini kontrol edersin. Bu büyüyü seçtiğinde aşağıdaki etkilerden birini seçersin. Sıra sendeyken bir eylem olarak aynı etkiyi tekrar seçebilir veya başka bir tanesiyle değiştirebilirsin.

Sel. Belirlediğin alandaki su seviyesinin 8 metre kadar yükselmesini sağlarsın. Eğer alan bir kıyı ise sel suyu karanın üzerine de saçılır.

Eğer büyük bir su kütlesindeki bir alanı seçersen bu sefer bu alanın bir tarafından başlayıp diğer tarafına giden, 8 metre yüksekliğinde bir su dalgası yaratırsın. Bu dalganın yolu üzerinde bulunan, boyutu Kocaman veya ondan daha küçük boyutlu tüm taşıtlar diğer tarafa taşınır. Dalganın çarptığı, boyutu Kocaman veya ondan daha küçük boyutlu tüm taşıtların yüzde 25 alabora olma ihtimali vardır.

Büyü sona erinceye veya sen başka bir etki seçinceye değin su seviyesi yükselmiş bir halde durur. Eğer bu etki bir dalga oluşturduysa, selin etkisi sürerken, dalga bir sonraki sıranın başında tekrarlanır.

Suyu Ayır. Belirlediğin alandaki suyun ayrılmasını ve bir hendek oluşturmasını sağlarsın. Hendek, büyünün etkili olduğu alan boyunca oluşur ve ayrılan su, hendeğin her iki tarafında bir duvar oluşturur. Hendek büyü sona erinceye veya sen başka bir etki seçinceye değin varlığını korur. Bunun ardından su normal su seviyesine ulaşıncaya değin bir sonraki tur boyunca hendeği yavaşça doldurur.



Akışı Yönlendir. Suyun engellerin, duvarların üzerinden veya başka olasılık dışı yönlerden akmasını sağlayarak belirlediğin alandaki akan suyu dilediğin bir yere yönlendirebilirsin. Bu alandaki su senin istediğin şekilde hareket eder ama büyünün etkilediği alanın dışına çıkınca, içinde bulunduğu arazinin şartlarına uygun olarak akmaya devam eder. Büyü sona erinceye veya sen başka bir etki seçinceye değin su, senin belirlediğin yönde akmaya devam eder.

Girdap. Bu etki için en az 20 metre genişliğinde ve 10 metre derinliğinde bir su kütlesine ihtiyaç vardır. Bu alanın ortasında bir girdap oluşturursun. Bu girdap en dipte 2 metre, en üstte ise 20 metre genişliğindedir ve yüksekliği de 10 metredir. Suyun içinde ve girdabın en az 10 metre yakınında olan tüm yaratıklar ve nesneler ona doğru 4 metre çekilir. Bir yaratık senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Güç (Atletizm) kontrolü yaparsa girdabın aksi yönde yüzebilir.

Kendi sırasında girdaba ilk kez giren veya sırasına bu alan içinde başlayan bir yaratık Güç kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa yaratık 2z8 sersemletici zarar alır ve büyü sona erinceye değin girdaba yakalanmış olur. Başarılı olursa yaratık verilen zararın yarısını alır ve girdaba yakalanmaz. Girdaba yakalanmış bir yaratık eylemini kullanarak yukarıda anlatıldığı gibi girdaptan uzaklaşmaya çalışabilir ama böyle yaparsa Güç (Atletizm) kontrollerinde dezavantajı vardır.

Bir nesnenin girdaba girdiği ilk seferinde, her tur nesne 2z8 sersemletici zarar alır. Bu zarar o nesne girdabın içinde kaldığı her tur tekrarlanır.

HAVAYA HÜKMET (76)

8. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: Kendi (10 kilometre yarıçap)
Bileşenler: S, B, M (yanan tütsü ve suda karıştırılmış toprak ve ağaç parçaları)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 8 saat

Büyünün etkin olduğu süre boyunca 10 kilometre etrafındaki havayı kontrol edersin. Bu büyüyü yapmak için dışarıda olmalısın. Gökyüzünü göremediğin bir yere gitmen, büyünün erkenden sona ermesine neden olur.

Bu büyüyü yaptığında, iklime ve mevsime bağlı olarak ZE tarafından kararlaştırılmış olan mevcut hava koşullarını değiştirirsin. Yağışı, sıcaklığı ve rüzgârı değiştirebilirsin. Yeni hava koşullarının etkili olması için geçmesi gereken süre 1z4x10 dakikadır. Yeni hava koşulları etkili olunca onları yeniden değiştirebilirsin. Büyü sona erdiğinde hava yavaş yavaş normale geri döner.

Hava koşullarını değiştirdiğinde aşağıdaki tablolardan, içinde bulunduğun mevcut hava koşullarını bul ve bir basamak yukarı veya bir basamak aşağı değiştir. Rüzgârın gücünü değiştirirken onun yönünü de değiştirebilirsin.

YAĞIŞ

Seviye	Durum
1	Açık
2	Hafif bulutlu
3	Kapalı veya yer sisi
4	Yağmur, dolu veya kar
5	Şiddetli yağmur, yoğun dolu veya tipi

SICAKLIK

Seviye	Durum
1	Çöl sıcağı
2	Sıcak
3	Ilık
4	İyi
5	Soğuk
6	Buz soğuğu

RÜZGÂR

Seviye	Durum
1	Sakin
2	Orta seviyeli rüzgâr
3	Şiddetli rüzgâr
4	Fırtına
5	Kasırga

OK ŞERİDİ (77)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 2 metre
Bileşenler: S, B, M (dört tane veya daha fazla yay veya arbalet oku)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Büyünün menzili içinde olmak şartıyla yere, bölgeyi korumak amacıyla büyüleyeceğin dört tane büyüsüz mühimmat –yay veya arbalet oku– yerleştirirsin. Büyü sona erinceye değin ne zaman senden başka bir yaratık kendi sırasında yere yerleştirdiğin mühimmatların 12 metre yakınına gelse ya da sırasını bu alan içinde sonlandırsa bir adet mühimmat ona doğru uçup, saldırır. Yaratığın başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapması ya da 1z6 delici zarar alması gerekir. Bunun ardından mühimmat yok olur. Hiç mühimmat kalmayınca büyü sona erer.

Bu büyüyü yaptığında istediğin yaratıkların bu büyüden etkilenmemesini isteyebilir ve onları seçebilirsin. Yere yerleştirdiğin mühimmat, seçtiğin yaratıklara saldırmaz.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 2. seviyenin üzerindeki her biri büyü haznesi seviyesi için kullanabileceğin mühimmat sayısı 2 tane artar.

KARŞIBÜYÜ (78)

3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 tepki. Bu tepkiyi, senden en fazla 24 metre uzakta bulunan bir yaratığın bir büyü yaptığını gördüğünde kullanırsın
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyü yapmakta olan bir yaratığın bu sürecini engellemeye çalışırsın. Eğer yaratık 3. seviye veya daha alt seviyeli bir büyü yapıyorsa, yaratığın yaptığı büyü başarısız olur ve hiçbir etkisi olmaz. Eğer 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü yapıyorsa, büyü yapma yeteneğini kullanarak bir yetenek kontrolü yap. GS, 10 + büyünün seviyesidir. Başarılı olursan yaratığın büyüsü başarısız olur ve hiçbir etkisi olmaz.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, engellenen büyünün seviyesi, kullandığın büyü haznesinin seviyesine eşit veya ondan azsa, engellenen büyünün hiçbir etkisi olmaz.



YEMEK VE SU YARAT (79)
3. seviye çağrı

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde olmak üzere on beş insanımsıyı veya beş bineği 24 saat hayatta tutmaya yetecek 20 kilogram besin maddesi ile yerde veya mataralar içinde ortaya çıkacak 110 litre su yaratırsın. Besin maddesinin tadı yoktur ama besleyicidir ve yenilmezse 24 saat içinde bozulur. Su temizdir ve bozulmaz.

SU YARAT YOK ET (80)
1. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (yaratılıyorsa birkaç damla su veya yok ediliyorsa bir tutam kum)
Etkinlik Süresi: Anlık

Ya su yaratır ya da su yok edersin.

Su Yarat. Büyünün menzili içinde açık bir matara içinde olmak üzere en fazla 40 litre temiz su yaratırsın. Alternatif olarak suyu büyünün menzili içinde olmak üzere 12 metreküplük bir alanda yağmur olarak gökten indirebilir, bölgedeki yangınları söndürebilirsin.

Suyu Yok Et. Büyünün menzili içinde açık bir matara içinde olmak üzere en fazla 40 litre suyu yok edebilirsin. Alternatif olarak büyünün menzili içindeki 12 metreküplük sisi yok edebilirsin.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için yaratabileceğin veya yok edebileceğin suyun miktarı 50 litre, 12 metreküplük alan ise 2 metre küp artar.

HORTLAK YARAT (81)
6. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M (mezar toprağıyla dolu bir adet kil çanak, tuzlu (acımsı) suyla dolu bir adet kil çanak ve her bir ceset için 150 altın para değerinde siyah balgam taşı (oniks))
Etkinlik Süresi: Anlık

Bu büyüyü sadece gece yapabilirsin. Büyünün menzili içinde olmak şartıyla boyutu Orta veya Küçük olan en fazla üç ceset seç. Her ceset senin kontrolün altındaki bir gulyabaniye döner. (ZE bu yaratıklar için gerekli olan puanlara ve bilgilere sahiptir.)

Sıra her sana geldiğinde bu büyüyle yarattığın her yaratığa, eğer senden en fazla 48 metre uzaktalarsa, bonus eylemini kullanarak emir verebilirsin (eğer birden fazla yaratığı kontrol ediyorsan, aynı anda sadece birine ya da hepsine emir verebilirsin, yani her birine aynı emri verirsin). Bir sonraki sırasında yaratığın hangi eylemi seçeceğine ve nereye gideceğine sen karar verirsin veya belirli bir alanı veya koridoru korumak gibi genel bir emir de verebilirsin. Eğer hiç emir vermezsen yaratık sadece kendini düşman yaratıklara karşı korur. Bir emir verildi mi görev tamamlanıncaya değin yaratık o emre uyar.

Bu yaratık 24 saat boyunca senin kontrolün altındadır, 24 saatten sonra verdiğin hiçbir emri dinlemez. Bir 24 saat daha bu yaratığı kontrolün altında bulundurmak istersen, 24 saat sona ermeden aynı büyüyü bu yaratığa tekrar yapmalısın. Büyünün bu şekilde tekrarlanması, yenilerini canlandırmak yerine, bu büyüyle canlandırdığın en fazla üç yaratık üzerindeki gücünü tazeler.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. Seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, dört gulyabani canlandırabilir veya onlar üzerindeki gücünü tazelersin. Bu büyüyü 8. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, beş gulyabani veya iki hayalbani veya iki dirit canlandırabilir veya onlar üzerindeki gücünü tazelersin. Bu büyüyü 9. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, altı gulyabani veya üç hayalbani veya üç dirit canlandırabilir veya onlar üzerindeki gücünü tazelersin.

YARATILIŞ (82)
5. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (yaratmayı planladığın nesneyle aynı türden ufak bir parça madde)
Etkinlik Süresi: Özel

Büyünün menzili içinde olmak üzere, tekstil malları, halat, ağaç veya bunlara benzer maddesi bitkisel olan cansız nesneler yaratmak için Gölgeyabanı'ndan gölgemsi madde tutamları çekip çıkartırsın. Bu büyüyü ayrıca taş, kristal veya metal gibi madensel nesneler yaratmak için de kullanabilirsin. Yaratılan nesnenin boyutları 2 metrelik bir küpten büyük olmamalı ve nesne senin daha önce gördüğün bir biçim ve maddeden olmalıdır.

Büyünün etkinlik süresi nesnenin maddesine bağlıdır. Eğer nesne birden fazla maddeden oluşuyorsa en kısa süreli maddenin süresini seç.

Madde	Etkinlik Süresi
Bitkisel madde	1 gün
Taş veya kristal	12 saat
Değerli metaller	1 saat
Mücevherler	10 dakika
Elmas veya mithril	1 dakika

Bu büyü aracılığıyla yaratılan bir maddeyi, başka bir büyünün maddesel bileşeni olarak kullanmak, yapılan büyünün başarısız olmasına neden olur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için yaratılan nesnenin kübik boyutu 2 metre artar.

DELİLİK TACI (83)
2. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde bulunan ve senin görebildiğin bir insanımsı başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyünün etkin olduğu süre boyunca senin tarafından tılsımlanmış olmalıdır. Hedef bu yolla tılsımlanmışken dikenli, dişli, demirden yapılmış gibi görünen çarpık bir taç başında ortaya çıkar ve gözlerinde delilik parıltısı görülür.

Tılsımlanmış hedef ne zaman sıra ona gelse, her şeyden önce, senin zihinsel olarak seçeceğin, kendinden başka bir yaratığa bir yakın dövüş saldırı yapmak zorundadır. Eğer bir yaratık seçmezsen veya ulaşabileceği erimde (mesafede)



saldırabileceği bir şey yoksa hedef kendi sırasında normal olarak hareket edebilir.

Sonraki sıralarda, hedef üzerindeki kontrolünü devam ettirmek için eylemini kullanmalısın aksi halde büyü sona erer. Ayrıca hedef, her sırasının sonunda Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa büyü sona erer.

SAVAŞÇI HARMANİSİ (84)

3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Yarıçapı 12 metrelik bir küre olan kutsal güç senden etrafa yayılır, arkadaşlarına güç ve cesaret verir. Büyü sona erinceye değin, bu alan senle beraber hareket eder ve merkezi sensindir. Bu alanın içindeyken her düşman olmayan yaratık (sen dâhil) bir silah kullanarak isabetli bir saldırı yaptığında fazladan 1z4 ışıltı zararı verir.

YARALARI İYİLEŞTİR (85)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Dokunduğun bir yaratık 1z8 + büyü yapma yetenek tamlayıcın kadar can puanını geri kazanır. Bu büyünün hortlaklar ve yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında iyileştirme gücü 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için 1z8 artar.

DANS EDEN IŞIKLAR (86)

Güçlendirme büyümüsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (biraz fosfor veya bir parça karaağaç veya bir adet ateşböceği)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde dört tane meşale büyüklüğünde, büyünün etkinlik süresi boyunca havada süzülecek olan ışık yaratırsın ve bunların meşaleler, fenerler veya parlayan küreler şeklinde görünmelerini sağlayabilirsin. Ayıca bu dört ışığı bir araya getirip Orta boyutlu kabaca insanımsı gibi bir şekil aldırabilirsin. Hangisi olursa olsun her ışık yarıçapı 4 metrelik bir alanı alacakaranlıkla aydınlatır.

Sıra sendeyken bonus eylem olarak ışıkları, büyünün menzili içinde olmak üzere 24 metre ilerletebilirsin. Bu büyüyle yaratılan ışıkların her biri bir diğerinin en az 8 metre yakınında olmalıdır ve eğer büyünün menzili aşılırsa, ışıklar sönüverir.

KARANLIK (87)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (yarasa tüyü ve biraz zift veya bir parça kömür)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün etkinlik süresi boyunca, büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir noktadan etrafa 6 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı aşmayacak şekilde, büyülü bir karanlık yayılır. Bu karanlık köşelerin etrafından döner. Karagörüye sahip bir yaratık bu karanlıkta göremez ve büyüsüz ışıklar bu karanlığı aydınlatamaz.

Eğer büyü için belirlediğin çıkış noktası (merkez) senin taşıdığın, giyilmeyen veya taşınmayan bir nesneyse, karanlık o nesneden etrafa yayılır ve onunla birlikte hareket eder. Karanlığın kaynağının bir çanak veya miğfer gibi mat renkli bir nesneyle örtülmesi karanlığı engeller.

Eğer bu büyünün etkinlik alanı, 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü ile yaratılan aydınlık alanla üst üste binerse ışığı yaratan büyü dağıtılmış olur.

KARAGÖRÜ (88)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir tutam kuru havuç veya bir adet akik taşı)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Karanlıkta görme yeteneği vermek için gönüllü olan bir yaratığa dokunursun. Büyünün etkinlik süresi boyunca dokunduğun yaratığın 24 metreyi görebilen karagörü özelliği olur.

GÜNIŞIĞI (89)

3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün etkinlik süresi boyunca, büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir noktadan etrafa 24 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı aşmayacak şekilde, aydınlık yayılır. Bu küresel alan parlak ışıkla aydınlanırken onun dışındaki başka bir 24 metrelik alan da alacakaranlıkla aydınlanır.

Eğer büyü için belirlediğin çıkış noktası (merkez) senin taşıdığın, giyilmeyen veya taşınmayan bir nesneyse, aydınlık o nesneden etrafa yayılır ve onunla birlikte hareket eder. Işık kaynağının bir çanak veya miğfer gibi mat renkli bir nesneyle örtülmesi karanlığı engeller.

Eğer bu büyünün etkinlik alanı, 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü ile yaratılan karanlık alanla üst üste binerse karanlığı yaratan büyü dağıtılmış olur.

ÖLÜM ÖREĞİ (90)

4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 8 saat

Bir yaratığa dokunur ve onu ölümden koruyacak bir önlem alırsın.

Hedef, zarar almasının bir sonucu olarak ilk kez 0 can puanına düştüğünde, 0 yerine 1 can puanına düşer ve büyü sona erer.

Hedef, hiç zarar vermeden onu aniden öldürecek bir etkiye maruz kaldığında büyü halen etkinse, bu etki büyü tarafından etkisizleştirilir ve büyü sona erer.

GECİKMELİ ATEŞ TOPU PATLAMASI (91)

7. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (yarasa dışkısı ve sülfürle yoğrulmuş minik bir top)



Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

İşaret parmağından sarı bir ışın çıkar, büyünün menzili içindeki bir noktaya yoğunlaşır ve büyünün süresi boyunca etkin kalacak, parlayan bir boncuk şeklini alır. İster konsantrasyonun bozulduğu için veya ister sen bitirmeye karar verdiğin için büyü sona erdiğinde bu boncuk köşelerden dönebilen alevler yayan düşük sesli bir kükremeyle patlar. Bu noktanın en fazla 8 metre uzağında olan her yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde toplam zarara eşit ateş zararı alınır, başarılı olunursa verilen zararın yarısı alınır.

Büyünün temel zararı 12z6'dır. Eğer sıran sona erdiğinde, boncuk hala patlamamışsa, zarar 1z6 artar.

Eğer parlayan boncuğa süre sona ermeden dokunulursa, ona dokunan yaratığın Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olursa büyü aniden sona erer, boncuk alevler içinde patlar. Başarılı olunursa yaratık bu boncuğu 16 metre kadar uzağa atabilir. Bunun sonucunda boncuk bir yaratık veya katı bir nesneye çarptığında, büyü sona erer ve boncuk patlar.

Ateş, etki alanında bulunan, nesnelere zarar verir, giyilmeyen veya taşınmayan tüm yanıcı nesneleri tutuşturur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 8. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 7. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için temel zarar 1z6 artar.

YAN ÂLEM (92)

8. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin katı bir yüzeyde gölgemsi bir kapı yaratırsın. Bu kapı hiç sorunla karşılaşmadan Orta boyuttaki bir yaratığı içinden geçirecek kadar büyüktür. Bu kapı eni, boyu ve yüksekliği 12 metre olan, tahta veya taştan yapılmış bir oda görünümündeki yan âleme açılır. Büyü sona erdiğinde oda kaybolur ve yan âlemin içindeki tüm yaratıklar veya nesneler orada hapsolur çünkü kapı diğer taraftan da kaybolur.

Bu büyüyü her yaptığında yeni bir yan âlem yaratabilir veya bu büyüyü kullanarak gölgemsi kapının daha önce yarattığın bir yan âleme açılmasını sağlayabilirsin. Buna ek olarak başka bir yaratığın bu büyüyü kullanarak yarattığı bir yan âlemin doğasını ve içindekileri biliyorsan, gölgemsi kapının o yan âleme açılmasını da sağlayabilirsin.

YOK EDİCİ DALGA (93)

5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metre yarıçap)
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Yere vurur, senden etrafa dalgalar halinde yayılan bir ilahi enerji patlaması yaratırsın. Senin 12 metre yakınında bulunan ve senin seçeceğin her bir yaratık başarılı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hem 5z6 gümbürtü hem de 5z6 ışıltı veya çürütücü (senin seçimin) zararı almalı ve durumu da yere devrilmiş (yere düşmüş) olmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık verilen zararın yarısını alır ve yere düşmez.

İYİYLE KÖTÜYÜ BUL (94)

1. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün etkinlik süresi boyunca, 12 metre etrafında bir sapınç, göksel, unsursal, perisel, buk veya hortlak olup olmadığını bilmekle kalmaz, nerede olduklarını da bilirsin. Benzer şekilde senden en fazla 12 metre uzakta bulunan, büyülü olarak kutsanan veya kirletilen herhangi bir yer veya nesneyi de bilirsin.

Büyü çoğu engeli aşar. Ama 50 santimetrelik taş, 2 santimetrelik sıradan metal, ince bir kurşun levha veya 1 metrelik tahta veya toprak tarafından engellenir.

BÜYÜYÜ TESPİT ET (95)

1. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca 12 metre çevrendeki büyünün varlığını hissedersin. Bu yolla bir büyüyü tespit edersen, eylemini kullanarak bu alandaki büyülü yaratık veya nesnenin çevresinin zayıf bir ayla ile parlamasını sağlayabilir ve eğer varsa, büyünün hangi büyü okulundan olduğunu öğrenebilirsin.

Büyü çoğu engeli aşar. Ama 50 santimetrelik taş, 2 santimetrelik sıradan metal, ince bir kurşun levha veya 1 metrelik tahta veya toprak tarafından engellenir.

ZEHİR VE HASTALIK TANISI (96)

1. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir tane porsuk ağacı yaprağı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca 12 metre çevrendeki zehirlerin, zehirli yaratıkların ve hastalıkların varlığını ve yerini hissedersin. Ayıca bu alandaki zehirlerin, zehirli yaratıkların veya hastalıkların türünü de tanılarsın.

Büyü çoğu engeli aşar. Ama 50 santimetrelik taş, 2 santimetrelik sıradan metal, ince bir kurşun levha veya 1 metrelik tahta veya toprak tarafından engellenir.

ZİHİN OKUMA (97)

2. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir bakır parçası)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün etkinlik süresi boyunca belirli yaratıkların düşüncelerini okuyabilirsin. Büyüyü yaptığında ve büyü sona erene değin sıra sana her geldiğinde zihnini, bir eylem olarak senden en fazla 12 metre uzakta olan ve görebildiğin bir yaratığa odaklayabilirsin. Eğer seçtiğin yaratığın Zekâ puanı 3 veya daha aşağıysa veya hiçbir dil konuşmuyorsa, o yaratık bu büyüden etkilenmez.

İlk başta hedef yaratığın yüzeysel düşüncelerini öğrenirsin –şu anda aklını en çok meşgul eden şeyleri. Bir eylem olarak zihnini başka bir yaratığın düşüncelerini okumaya verebilir





veya aynı yaratığın zihninde daha derinlere inmeyi deneyebilirsin. Eğer aynı yaratığın zihninde daha derinlere inmek istersen, hedefin bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olursa onun (eğer varsa) düşünce yapısını, duygusal durumunu ve zihninde büyük yer kaplayan bir şeyi (endişelendiği, sevdiği veya nefret ettiği bir şey) öğrenirsin. Eğer kurtulma kontrolünde başarılı olursa büyü sona erer. Her iki durumda da hedef, zihnine zorla girildiğinin farkındadır ve eğer sen kendi zihnini başka bir yaratığa yönlendirmezsen, hedef yaratık kendi sırasında eylem hakkını kullanarak, senin Zekâ puanına karşı kendi Zekâ puanıyla çekişmeli bir kontrol yapabilir. Başarılı olursa büyü sona erer.

Sözel olarak hedef yaratığa yöneltilen sorular haliyle onun düşüncelerini şekillendirir, dolayısıyla bu büyü özellikle bir sorgulamanın parçası olduğunda oldukça etkilidir.

Ayrıca bu büyüyü kullanarak göremediğin düşünebilen bir yaratığın varlığını da tespit edebilirsin. Büyüyü yaptığında ya da büyünün etkin olduğu süre boyunca eylemini kullanarak 12 metre çevreni düşünceler için arayabilirsin. Büyü engelleri aşar ama 1 metrelik kaya, 5 santimetrelik kurşun hariç bir metal veya ince bir kurşun levha seni engeller. Zekâ puanı 3 veya daha aşağısı olan veya hiçbir dil konuşmayan bir yaratığı tespit edemezsin.

Bu yolla bir yaratığın varlığını tespit ettiğinde, büyünün etkin olduğu süre boyunca, yukarıda anlatıldığı gibi onun düşüncelerini okuyabilirsin. Onu görmene gerek yoktur fakat büyünün menzili içinde olmalıdır.

BOYUT KAPISI (98)

4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 200 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Kendini, bulunduğun yerden büyünün menzili içindeki başka bir yere ışınlarsın. Tam olarak olmak istediğin noktaya varırsın. Bu nokta görebildiğin bir yer olabilir, hayalinde canlandırabileceğin bir yer olabilir veya yön ve mesafeyle tanımlayabildiğin bir yer olabilir, mesela "80 metre ilerisi" veya "kuzeybatıya doğru 45 derecelik bir açıyla 120 metre ilerisi" gibi.

Senin taşıyabileceğin sınırı aşmadığı müddetçe istediğin nesneleri yanında getirebilirsin. Ayrıca üzerindeki nesneler, kendi taşıma sınırını aşmadığı müddetçe, gönüllü olan ve ya seninle aynı boyuta ya da senden daha küçük bir boyuta sahip olan bir yaratığı da kendinle beraber götürebilirsin. Yaratık, sen bu büyüyü yaptığında senden en fazla 2 metre uzakta olmalıdır.

Zaten bir nesne veya bir yaratığın bulunduğu bir yere ışınlanmaya çalışırsan sen ve yanında getirdiğin yaratık, ayrı ayrı 4z6 büyü gücü zararı alırsınız ve büyü başarısız olur.

KENDİNİ GİZLE (99)

1. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyü sona erinceye veya eylemini kullanarak sen büyüyü sonlandırıncaya değin –giysilerin, zırhın, silahların ve üzerindeki diğer her şeyinle beraber– kendini başka biri gibi gösterirsin. Normalde olduğundan en fazla 50 santimetre uzun veya 50 santimetre kısa olabilirsin. Zayıf, şişman veya ikisinin arasında olabilirsin. Vücut tipini değiştiremezsin, bundan dolayı aynı temel uzuvlara sahip olan bir biçim belirlemelisin. Bunların dışında, yanılsamanın nasıl olacağı sana kalmıştır.

Bu büyü tarafından yapılan değişiklikler fiziksel bir incelemede başarısız olur. Yani eğer bu büyüyü kullanarak kendini şapka giymiş biri gibi gösterirsen, nesneler bu şapkanın içinden geçer ve ona dokunmaya çalışan herkes hiçbir şey hissetmez veya kafanı ve saçlarını hisseder. Çünkü şapka orada yoktur, sadece bir yanılsamadır. Bu büyüyü kullanarak olduğundan daha zayıf görünürsen sana dokunmak isteyen biri elini uzattığında, eli sana çarpacak ama dışarıdan bakıldığında eli havada görünmeyen bir şeye çarpmışçasına durmuş, havada asılı kalmış görünecektir.

Senin bu büyüyle görünümünü değiştirdiğini fark etmek isteyen bir yaratık eylemini kullanarak görünümünü incelemeli ve senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapmalıdır.

AYRIŞTIR (100)

6. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir mıknatıstaşı ve bir tutam toz)
Etkinlik Süresi: Anlık

İşaret parmağından çıkan ince, yeşil renkli bir ışın büyünün menzili içindeki bir hedefe ulaşır. Bu hedef bir yaratık, bir nesne veya *güç duvarı* büyüsü tarafından yaratılan duvar gibi bir büyüsel güç yaratımı olabilir.

Bu büyü tarafından hedeflenen bir yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa hedef 10z6 + 40 büyü gücü zararı alır. Eğer bu zarar onu 0 can puanında bırakırsa, hedef parçalarına, atomlarına ayrışır.

Ayrışan bir yaratık ve üzerine giydiği, üzerinde taşıdığı her şey (büyülü nesneler hariç olmak üzere) bir avuç gri küle döner. Bu yaratık sadece bir *gerçek canlandırma* veya bir *dilek* büyüsü aracılığıyla yeniden yaşama döndürülebilir.

Bu büyü, boyutu Büyük veya ondan küçük olan büyüsüz nesneleri veya büyüsel gücün yaratımlarını otomatik olarak ayrıştırır. Eğer hedefin, boyutu Kocaman veya ondan daha büyük boyutlu bir nesne veya büyülü güç yaratımı ise bu büyü tarafından sadece 4 metreküplük kısmı ayrışır. Büyülü bir nesne bu büyüden etkilenmez.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 3z6 artar.

İYİYİ VE KÖTÜYÜ UZAKLAŞTIR (101)

5. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (kutsal su veya toz gümüş ve demir)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Göz kamaştıran ve yanardöner bir enerji seni perisellerden, hortlaklardan ve Asıl Âlem'in dışına ait olan yaratıklardan korur. Büyünün etkin olduğu süre boyunca göksellerin, unsursalların, perisellerin, bukların ve hortlakların sana karşı yapacakları saldırı kontrollerinde dezavantajları vardır.

Aşağıdaki iki özellikten birini seçerek büyüyü erkenden sonlandırabilirsin.



Tılsımı Boz. Eylemin olarak erişebileceğin bir uzaklıkta bulunan ve bir göksel, bir unsursal, bir perisel, bir buk veya bir hortlak tarafından tılsımlanmış, korkutulmuş veya ele geçirilmiş bir yaratığa dokunursun. Dokunduğun yaratık artık tılsımlanmış, korkmuş veya böyle yaratıklar tarafından ele geçirilmiş değildir.

Dağıt. Eylemin olarak erişebileceğin bir uzaklıkta bulunan bir göksele, bir unsursala, bir perisele, bir buka veya bir hortlağa yakın dövüş büyü saldırısı yaparsın. Saldırı isabet olursa hedef yaratığı ait olduğu âleme göndermeyi denersin. Hedef yaratık başarılı bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalı ya da (eğer zaten orada değilse) ait olduğu âleme geri dönmelidir. Eğer kendi âlemlerinde değilseler, hortlaklar Gölgeyabanı'na, periseller de Perikırı'na giderler.

BÜYÜYÜ DAĞIT (102)

3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde olan bir yaratık, nesne veya büyülü etki seç. Hedef üzerinde var olan 3. seviye veya bunun altındaki tüm büyüler sona erer. Hedef üzerindeki her 4. seviye veya daha yüksek seviyeli büyü için büyü yapma yeteneğini kullanarak bir yetenek kontrolü yap. GS, 10 + büyünün seviyesine eşittir. Başarılı olunursa, büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan hedef üzerindeki büyünün seviyesi, kullandığın büyü haznesinin seviyesine eşit veya altındaysa hedef üzerindeki bir büyünün etkisini sona erdirirsin.

UĞURSUZ FISILTILAR (103)

1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde bulunan ve senin seçtiğin tek bir yaratığa ahenksiz bir ezgi fısıldarsın ve bu ona korkunç bir acı verir. Hedef Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 3z6 zihinsel zarar alır ve eğer kullanmamışsa, hemen tepkisini kullanmalı ve hızının elverdiğince senden uzaklaşmalıdır. Hedef, bir ateş veya çukur gibi bariz ölümcül bir tehlikeye ilerlemez. Hedef kurtulma kontrolünde başarılı olursa verilenin zararın yarısını alır ve senden uzaklaşmak zorunda kalmaz. Sağır bir yaratık bu kontrolde otomatik olarak başarılı sayılır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.

FAL (104)

4. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan tütsü ve dinine uygun bir sunu, ki ikisi de en az 25 altın para değerinde olmalıdır)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyün ve sunu, seni bir ilah veya bir ilahın hizmetkârlarıyla iletişime geçirir. Son 7 gün içinde gerçekleşecek belirli bir hedef, olay veya faaliyetle ilgili tek bir soru sorarsın. ZE doğru bir cevap verir. Cevap kısa bir cümle, şifreli bir tekerleme veya bir işaret alamet olabilir.

Büyü, fazladan büyüler yapmak veya bir arkadaşını kaybetmek veya bir arkadaş kazanmak gibi sonucu değiştirebilecek herhangi bir ihtimalin var olmasını dikkate almaz.

Eğer bir sonraki uzun molanı bitirmeden bu büyüyü iki veya daha fazla sefer yaparsan ilkinden sonra yaptığın her bir okuma için rastgele bir okuma alma ihtimalin yüzde 25'tir. ZE buna karar vereceği zar atışını gizlilik içinde yapar.

İLAHİ LÜTUF (105)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Duaların seni ilahi bir aydınlıkla güçlendirir. Büyü sona erinceye değin silahınla yaptığın isabetli saldırılar hedefe fazladan 1z4 ışıltı zararı verir.

İLAHİ SÖZCÜK (106)

7. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Yaratılışın şafağında dünyayı şekillendiren güçle sarılmış, ilahi bir sözcük söylersin. Büyünün menzili içinde olmak şartıyla görebildiğin, istediğin sayıda yaratık seç. Seni duyabilen her bir yaratık Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde yaratık (veya yaratıklar) mevcut can puanlarına göre şu etkilere maruz kalırlar:

- Can puanı 50 veya altındaysa: 1 dakika boyunca durumu sağır olur
- Can puanı 40 veya altındaysa: 10 dakika boyunca durumu kör ve sağır olur
- Can puanı 30 veya altındaysa: 1 saat boyunca durumu kör, sağır ve afallamış olur
- Can puanı 20 veya altındaysa: Ani ölüm

O anki can puanı ne olursa olsun kurtulma kontrolünde başarısız olan bir göksel, bir unsursal, bir perisel veya bir buk (eğer zaten orada değilse) ait olduğu âleme geri döner ve *dilek* büyüsü hariç olmak üzere 24 saat boyunca hiçbir şekilde senin şu anda bulunduğu âleme geri dönemez.

HAYVANGİLE HÜKMET (107)

4. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir hayvangili kendi tarafına çekmeye çalışırsın. Bu hayvangil bir Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalıdır aksi takdirde büyünün etkinlik süresi boyunca senin tarafından tılsımlanmış olur. Eğer sen ya da sana arkadaş durumda olan yaratıklar bu hayvangille savaşıyorsanız, hayvangilin yapacağı kurtulma kontrolünde avantajı vardır.



Hayvangil tılsımlanmışken her ikiniz de aynı varlık âleminde olduğunuz müddetçe aranızda telepatik bir bağlantı vardır. Bilinçli olduğun sürece bu telepatik bağı kullanarak yaratığa emirler verebilirsin (eylem gerektirmez), ki bu hayvangil verdiğin emirlere uymak için elinden geleni yapar. Basit ve genel bir hareket tarzı belirleyebilirsin. Mesela, "şu yaratığa saldır," "oraya koş" veya "şu nesneyi getir" gibi. Eğer yaratık verdiğin emri yerine getirirse ve senden yeni bir emir almazsa elinden geldiğince kendini savunur ve kendini korumaya çalışır.

Eylemini kullanarak hedefi tam ve kesin olarak kontrol altına alabilirsin. Bir sonraki sıranın sonuna değin, yaratık sadece senin seçtiğin eylemleri yerine getirir ve senin izin vermediğin bir şey yapmaz. Bu sürede yaratığın tepkisini kullanmasını sağlayabilirsin ama bu senin kendi tepkini de kullanmanı gerektirir.

Hedef her zarar aldığında büyüye karşı yeni bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Eğer kurtulma kontrolü başarılı olursa büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 10 dakika artar. Bu büyüyü 6. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 1 saat olur. Bu büyüyü 7. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 8 saate çıkar.

CANAVARA HÜKMET (108)

8. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içindeki bir yaratığı kendi tarafına çekmeye çalışırsın. Bu yaratık bir Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalıdır aksi takdirde büyünün etkinlik süresi boyunca senin tarafından tılsımlanmış olur. Eğer sen ya da sana arkadaş durumda olan yaratıklar bu yaratıkla savaşıyorsanız, yapacağı kurtulma kontrolünde avantajı vardır.

Yaratık tılsımlanmışken her ikiniz de aynı varlık âleminde olduğunuz müddetçe aranızda telepatik bir bağlantı vardır. Bilinçli olduğun sürece bu telepatik bağı kullanarak yaratığa emirler verebilirsin (eylem gerektirmez), ki bu yaratık verdiğin emirlere uymak için elinden geleni yapar. Basit ve genel bir hareket tarzı belirleyebilirsin. Mesela, "şu yaratığa saldır," "oraya koş" veya "şu nesneyi getir" gibi. Eğer yaratık verdiğin emri yerine getirirse ve senden yeni bir emir almazsa elinden geldiğince kendini savunur ve kendini korumaya çalışır.

Eylemini kullanarak hedefi tam ve kesin olarak kontrol altına alabilirsin. Bir sonraki sıranın sonuna değin, yaratık sadece senin seçtiğin eylemleri yerine getirir ve senin izin vermediğin bir şey yapmaz. Bu sürede yaratığın tepkisini kullanmasını sağlayabilirsin ama bu senin kendi tepkini de kullanmanı gerektirir.

Hedef her zarar aldığında büyüye karşı yeni bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Eğer kurtulma kontrolü başarılı olursa büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 9. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 8 saate çıkar.

KİŞİYE HÜKMET (109)

5. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir insanımsıyı kendi tarafına çekmeye çalışırsın. Bu insanımsı bir Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalıdır aksi takdirde büyünün etkinlik süresi boyunca senin tarafından tılsımlanmış olur. Eğer sen ya da sana arkadaş durumda olan yaratıklar bu insanımsıyla savaşıyorsanız, yapacağı kurtulma kontrolünde avantajı vardır.

İnsanımsı tılsımlanmışken her ikiniz de aynı varlık âleminde olduğunuz müddetçe aranızda telepatik bir bağlantı vardır. Bilinçli olduğun sürece bu telepatik bağı kullanarak insanımsıya emirler verebilirsin (eylem gerektirmez), ki bu insanımsı verdiğin emirlere uymak için elinden geleni yapar. Basit ve genel bir hareket tarzı belirleyebilirsin. Mesela, "şu yaratığa saldır," "oraya koş" veya "şu nesneyi getir" gibi. Eğer insanımsı verdiğin emri yerine getirirse ve senden yeni bir emir almazsa elinden geldiğince kendini savunun ve kendini korumaya çalışır.

Eylemini kullanarak hedefi tam ve kesin olarak kontrol altına alabilirsin. Bir sonraki sıranın sonuna değin, yaratık sadece senin seçtiğin eylemleri yerine getirir ve senin izin vermediğin bir şey yapmaz. Bu sürede yaratığın tepkisini kullanmasını sağlayabilirsin ama bu senin kendi tepkini de kullanmanı gerektirir.

Hedef her zarar aldığında büyüye karşı yeni bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Eğer kurtulma kontrolü başarılı olursa büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 10 dakika artar. Bu büyüyü 7. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 1 saat olur. Bu büyüyü 8. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, büyünün konsantrasyon süresi 8 saate çıkar.

DRAWMİJ'İN ACELE POSTASI (110)

6. seviye çağırma (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (1.000 altın para değerinde bir safir)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

En uzun ölçüsü 2 metre veya bundan daha az olan ve ağırlığı da 5 kilogram veya bundan daha az olan bir nesneye dokunursun. Büyü, dokunduğun nesnenin üzerinde görünmez bir işaret bırakır ve maddesel bileşen olarak kullandığın safirin üzerine de görünmez olarak dokunduğun nesnenin adını yazar. Ne zaman bu büyüyü yapsan, farklı bir safir kullanmalısın.

Bundan sonra herhangi bir an eylemini kullanarak dokunmuş olduğun nesnenin adını söyleyip safiri kırabilirsin. O nesne fiziksel veya âlemsel uzaklığı yok sayarak o anda elinde ortaya çıkar ve büyü sona erer.

Eğer o nesneyi başka bir yaratık tutuyorsa veya üzerinde taşıyorsa safiri kırmak o nesneyi sana getirmez. Bunun yerine nesneye kimin sahip çıktığını ve bu yaratığın o an yaklaşık olarak nerede olduğunu anında öğrenirsin.

Büyüyü dağıt büyüsü veya benzer bir etki başarılı bir şekilde safire uygulanırsa, büyü etkisiz hale gelir.



RÜYA (111)
5. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Özel
Bileşenler: S, B, M (bir avuç kum, biraz mürekkep ve uyuyan bir kuştan alınmış bir adet yazı yazma tüyü)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Bu büyü bir yaratığın rüyalarını şekillendirir. Büyünün hedefi olması için bildiğin bir yaratık seç. Hedef seninle aynı varlık âleminde olmalıdır. Elfler gibi uyumayan yaratıklar bu büyüden etkilenmezler. Sen ya da senin dokunduğun gönüllü bir yaratık, bir hipnoz haline geçip haberci görevini üstlenir. Bu trans halindeyken haberci etrafında olan bitenlerin farkındadır ama eylem kullanamaz veya hareket edemez.

Eğer hedef uyuyorsa haberci hedefin rüyalarında ortaya çıkar ve büyünün etkinlik süresi boyunca, hedef uykuda olduğu sürece hedefle rüyasında konuşur, görüşür. Haberci ayrıca rüyanın görünümünü de şekillendirebilir, manzaralar, nesneler ve başka görüntüler yaratabilir. Haberci, büyüyü erkenden sonlandırarak istediği an bu hipnoz halinden çıkabilir. Hedef, uyanmasının ardından rüyayı çok net ve mükemmel şekilde hatırlar. Eğer sen bu büyüyü yaptığında hedef uykudaysa, haberci bunu bilir ve ya hipnoz halini (ve dolayısıyla büyüyü) bitirebilir ya da hedefin uykuya dalmasını bekleyebilir ki bu halde haberci, hedefin rüyalarında ortaya çıkar.

Habercinin, hedefe canavarımsı ve korkunç görünmesini sağlayabilirsin. Eğer böyle yaparsan, haberci hedefe on sözcükten daha uzun bir mesaj veremez ve hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa hayaletimsi canavarın yankısı, hedefin uykusu boyunca sürecek olan bir kâbus yaratır ve hedef o dinlenmeden (moladan) hiçbir fayda görmez. Buna ek olarak hedef uyandığında 3z6 zihinsel zarar alır.

Eğer hedefe ait bir vücut parçası, saç tutamı, kesilmiş tırnak parçası veya buna benzer bir vücut parçasına sahipsen, hedef kurtulma kontrolünü dezavantajla yapar.

MEŞHİNİ İŞİ (112)
Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Doğanın ruhlarına fısıldayarak büyünün menzili içinde olmak üzere şu etkilerden birini yaratırsın:

- Sonraki 24 saat boyunca bulunduğun yerdeki havanın nasıl olacağını önceden bildiren minik, zararsız bir duyusal (beş duyuyla algılanan) etki yaratırsın. Bu etki kendini, açık hava için altın bir küre, yağmur için bir bulut, kar için düşen kar taneleri vs. şeklinde gösterir. Bu etki bir tur boyunca etkin olur.
- Bir çiçeği veya bir tomurcuğu anında açtırabilir, bir tohumu anında filizlendirebilirsin.
- Dökülen yapraklar, ufak bir esinti, ufak bir hayvanın sesi veya bir kokarcanın zayıf kokusu gibi anlık, zararsız bir duyusal etki (beş duyuyla algılanan) yaratabilirsin.
- Bir mumu, bir meşaleyi veya ufak bir kamp ateşini anında yakabilir veya söndürebilirsin.

DEPREM (113)
8. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 200 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam toz, bir parça taş ve bir yumru kil)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir nokta etrafında sismik hareketlilik yaratırsın. Büyünün etkin olduğu süre boyunca belirlediğin noktanın etrafındaki 40 metrelik (yarıçap) alan şiddetli bir depreme maruz kalır, bu alanın üzerindeki yaratıklar ve binalar sarsılır.

Bu alan zorlu arazi sayılır. Bu alanda bulunan ve konsantre olan her bir yaratığın Bünye kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olurlarsa konsantrasyonları bozulmuş demektir.

Bu büyüyü yaptığında ve ona konsantre olarak geçirdiğin her bir sıranın sonunda, deprem alanındaki her bir yaratığın Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olan yaratıkların durumu yere devrilmiş (yere düşmüş) olur.

Bu büyünün, etraftaki çevreye bağlı olarak ZE tarafından belirlenen başka etkileri de olabilir.

Yarıklar. Bu büyüyü yapmandan sonraki, senin ilk sıranın başında büyünün alanı boyunca uzanan yarıklar meydana gelir. ZE tarafından belirlenen yerlerde toplamda 1z6 kadar yarık oluşur. Her bir yarık 1z10x4 metre derinliğinde, 4 metre genişliğindedir ve büyü alanının bir kenarından diğerine, boylu boyunca uzanır. Bir yarığın açıldığı yerde duran bir yaratık başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da o yarığa düşmelidir. Kurtulma kontrolünde başarılı olan yaratık o yarık açıldıkça onunla birlikte ilerler.

Bir binanın altında açılan yarık o binanın otomatik olarak çökmesine neden olur (aşağı bkz.).

Binalar. Sarsıntılar, bu büyüyü yaptığında ve büyü sona erinceye değin ne zaman sıra sana gelse, sıranın başında, belirlenen alanla temas eden tüm binalara 50 sersemletici zarar verir. Eğer bir bina 0 can puanına düşerse çöker ve muhtemel olarak etraftaki yaratıkları zarar verir. Bir yaratık, çöken bir binaya, o binanın yüksekliğinin yarısından daha fazla yakınsa bir Çeviklik kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa yaratık 5z6 sersemletici zarar alır, durumu yere devrilmiş olur ve enkazın altına gömülür: Buradan çıkması için GS 20 Güç (Atletizm) kontrolü yapmalıdır. ZE, GS'yi enkazın durumuna göre azaltabilir veya artırabilir. Başarılı olunursa yaratık verilen zararın yarısını alır ve ne yere düşer ne de enkaz altında kalır.



ÜRKÜNÇ PATLAMA (114)
Güçlendirme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir yaratığa, çatırdayan bir büyü ışını saldırır. Hedefe karşı mesafeli bir büyü saldırısı yap. İsabet olursa hedef 1z10 büyü gücü zararı alır.

Daha yüksek seviyelere eriştikçe, büyü birden fazla ışın yaratır: 5. seviyede iki ışın, 11. Seviyede üç ışın ve 17. seviyede dört ışın. Bu ışınları aynı veya farklı hedeflere yönlendirebilirsin. Her bir ışın için ayrı bir saldırı kontrolü yaparsın.

UNSURSAL SİLAH (115)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Dokunduğun büyüsüz bir silah büyülü hale gelir. Şu zarar türlerinden birini seç: Asit, soğuk, ateş, yıldırım veya gümbürtü. Büyünün etkin olduğu süre boyunca bu silahın saldırı kontrollerinde +1 bonusu vardır ve isabet halinde seçtiğin zarar türünden fazladan 1z4 zarar verir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. veya 6. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında saldırı kontrol bonusu +2 olur ve fazladan zarar da 2z4 olur. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında saldırı bonusu +3 ve fazladan zarar da 3z4 olur.

YETENEĞİ GÜÇLENDİR (116)
2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir hayvangilden tüy veya kürk)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir yaratığa dokunursun ve ona büyülü bir güçlendirme sağlarsın. Aşağıdaki etkilerden birini seç, hedef büyü sona erinceye değin seçtiğin etkiye sahip olur.

Ayı Direnci. Hedef Bünye kontrollerine avantaj kazanır. Ayrıca 2z6 geçici can puanı kazanır ki bunlar, büyü sona erince kaybolur.

Boğa Gücü. Hedef Güç kontrollerinde avantaj kazanır ve taşıma kapasitesi ikiye katlanır.

Kedi Zarafeti. Hedef Çeviklik kontrollerinde avantaj kazanır. Ayrıca eğer durumu güçsüz değilse, 8 metre veya daha az yükseklikten düşünce zarar almaz.

Kartal Görkemi. Hedef Karizma kontrollerinde avantaj kazanır.

Tilki Kurnazlığı. Hedef Zekâ kontrollerinde avantaj kazanır.

Baykuş Bilgeliği. Hedef Bilgelik kontrollerinde avantaj kazanır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi için fazladan bir yaratığı hedef alabilirsin.

BÜYÜLT/KÜÇÜLT (117)
2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam toz demir)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde ve görebildiğin bir yaratık veya nesnenin, büyünün etkin olduğu süre boyunca büyümesini veya küçülmesini sağlarsın. Bir yaratık veya ne giyilen ne de taşınan bir nesne seç. Eğer hedef gönülsüz ise bir Bünye kurtulma kontrolü yapabilir. Başarılı olursa büyü etkisiz olur. Eğer hedef bir yaratıksa üzerinde giydiği ve taşıdığı her şey onunla birlikte büyür veya küçülür. Bu büyüden etkilenen bir yaratığın elinden veya üzerinden düşen tüm nesneler o anda eski boyutuna geri döner.

Büyült. Hedefin ölçüleri her yönden iki ve ağırlığı ise üç katına çıkar. Bu büyüme, hedefin boyutunu bir boyut yükseltir –örneğin, Orta boyutlu bir yaratık Büyük boyutlu olur. Eğer hedefin bulunduğu yer hedefin ölçülerinin iki katına çıkmasını engelliyorsa, bulunulan yerde mümkün olan en büyük ölçülere ulaşılır. Büyü sona erinceye değin hedefin Güç kontrolleri ve Güç kurtulma kontrollerinde avantajı vardır. Hedefin silahları da kendisiyle beraber, yeni ölçülerine uyum sağlar yani büyür. Bu silahlar büyük haldeyken hedef onlarla 1z4 fazladan zarar verir.

Küçült. Hedefin ölçüleri her yönden yarıya ve ağırlığı da normalin üçte birine iner. Bu küçülme, hedefin boyutunu bir boyut küçültür –örneğin, Orta boyutlu bir yaratık Küçük boyutlu olur. Büyü sona erinceye değin hedefin Güç kontrolleri ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Hedefin silahları da kendisiyle beraber, yeni ölçülerine uyum sağlar yani küçülür. Bu silahlar küçük haldeyken hedef onlarla 1z4 daha az zarar verir (bu durum verilen zararı 1'in altına düşüremez).

KIVRANDIRAN SALDIRI (118)
1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyü sona ermeden önce bir sonraki silahlı saldırında bir yaratığa isabet ettirirsen, silahın çarptığı noktadan dikenli bir sarmaşık çıkmaya başlar ve hedef başarılı bir Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü sona erinceye değin büyülü sarmaşık tarafından durumu kısıtlanmış olmalıdır. Boyutu Büyük veya daha büyük olan yaratıkların bu kurtulma kontrolünde avantajı vardır. Eğer hedef başarılı olursa, sarmaşık kuruyup dökülür.

Bu büyü tarafından kısıtlanmış haldeyken hedef her sırasının başında 1z6 delici zarar alır. Sarmaşık tarafından kısıtlanmış olan yaratık veya hedef yaratığa dokunabilecek mesafede olan bir yaratık eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşı Güç kontrolü yapabilir. Başarılı olursa hedef serbest kalır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Eğer bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.



DOLANDOLAŞ (119)
1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir noktadan 8 metrekarelik alana asmalar ve sarmaşıklar yayılmaya başlar. Büyünün etkin olduğu süre boyunca bu bitkiler, bulundukları zemini zorlu arazi haline getirirler.

Büyüyü yaptığında, büyünün alanında olan bir yaratık başarılı bir Güç kontrolü yapmalı ya da büyü sona erinceye değin bu sarmaşıklar tarafından durumu kısıtlanmış olmalıdır. Bitkiler tarafından bu şekilde kısıtlanan bir yaratık senin büyü kurtulma GS'ne karşı bir Güç kontrolü yapmak için eylemini kullanabilir. Başarılı olursa kendini kurtarır.

Büyü sona erdiğinde çıkan bitkiler kuruyup, ölür.

ESARET (120)
2. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Dikkat dağıtıcı bir takım sözcükler söyler ve etrafındaki büyü dokusunu değiştirirsin. Büyünün menzili içinde görebildiğin ve seni duyabilecek, senin seçtiğin yaratıkların Bilgelik kurtulma kontrolü yapmasını sağlarsın. Tılsımlanamayan yaratıklar bu kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarılı sayılırlar ve sen veya senin arkadaşlarından biri hedef yaratıkla (veya yaratıklarla) savaşıyorsanız, o yaratığın (veya yaratıkların) kurtulma kontrolünde avantajı vardır. Başarısız olunursa hedefin, büyü sona erinceye veya hedef seni duyamayıncaya değin, senden başka bir yaratığı algılamak için yaptığı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır. Senin durumun güçsüz olursa veya konuşamaz hale gelirsen büyü sona erer.

ARALLIK (121)
7. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: En fazla 8 saat

Senin şu anda içinde bulunduğun varlık âlemiyle üst üste binen bir yer olan Aral Âlem'in sınır bölgelerine adım atarsın. Büyünün etkin olduğu süre boyunca ya da büyüyü dağıtmak (sona erdirmek) için eylemini kullanıncaya değin Sınır Aral'da kalırsın. Bu süre boyunca istediğin yönde ilerleyebilirsin. Eğer yukarı veya aşağı ilerlemek istersen attığın her adım iki adım, 1 metre 2 metre sayılır. Ait olduğun yani buraya geldiğin varlık âlemini görebilir ve duyabilirsin ama her şey grinin tonlarında görünür ve 24 metreden ilerisini göremezsin.

Aral Âlem'deyken sadece bu âlemdeki yaratıkları etkileyebilir, onlar tarafından etkilenebilirsin. Aral Âlem'de olmayan yaratıklar seni algılayamaz, duyumsayamaz ve seninle etkileşime geçemez. Tabii onların böyle yapmasına imkân veren özel bir yetenekleri veya büyüleri yoksa.

Aral Âlem'de olmayan tüm nesneleri ve etkileri yok sayarsın ki bu, geldiğin ve ait olduğun âlemdeki nesnelerin içinden geçmeni, onların ardında olup bitenleri algılamanı ve duyumsamanı sağlar.

Büyü sona erdiği an geldiğin ve ait olduğun âleme geri dönersin ve şimdi bulunduğun yerde, alanda ortaya çıkarsın. Bu olduğunda bulunduğun yerde katı bir nesne veya başka bir yaratık varsa aniden bulunabileceğin, en yakındaki boş olan alana itilirsin ve ilerlediğin metreye eşit büyüsel güç zararı alırsın.

Aral Âlem'de veya Dış Âlemler gibi Aral Âlem'e sınırı olmayan bir yerde bu büyüyü yaptığında, büyünün hiçbir etkisi olmaz.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 8. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 7. seviyenin üzerindeki her biri büyü haznesi seviyesi için (sen de dâhil olmak üzere) en fazla üç gönüllü yaratığı kendinle beraber Aral Âlem'e götürebilirsin. Bu yaratıklar, sen büyüyü yaptığından senden en fazla 4 metre uzaklıkta olmalıdır.

EVARD'IN KARA DOKUNAÇLARI (122)
4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (bir dev ahtapotun veya bir dev mürekkep balığından bir dokunaç)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde senin görebildiğin 8 metrekarelik alan kıvranan, siyah dokunaçlarla dolar. Büyünün etkin olduğu süre boyunca bu dokunaçlarla kaplı alan zorlu arazi olarak kabul edilir.

Bir yaratık kendi sırasında, bu alana ilk kez girerse ya da sırasına bu alan içinde başlarsa, o yaratık başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 3z6 sersemletici zarar almalı ve büyü sona erinceye değin dokunaçlar tarafından yakalanmalı ve durumu kısıtlanmış olmalıdır. Sırasına bu alanda başlayan ve zaten dokunaçlar tarafından kısıtlanmış olan bir yaratık 3z6 sersemletici zarar alır.

Dokunaçlar tarafından kısıtlanan bir yaratık senin büyü kurtulma GS'ne karşı bir Güç veya Çeviklik (onun seçimi) kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa kendini serbest bırakır.

HIZLI ÇEKİLME (123)
1. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Bu büyü inanılmaz bir hızla yürümeni sağlar. Bu büyüyü yaptığında ve her sıra sana geldiğinde bonus eylem olarak Koşma eylemini kullanabilirsin.

BAKIŞ (124)
6. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca gözlerin korkunç bir güçle dolu gece kadar karanlık bir renk alır. Senin seçeceğin, görebildiğin ve senden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyünün etkin olduğu süre boyunca senin seçeceğin aşağıdaki etkilerden birinden etkilenmelidir. Büyü sona erinceye değin sıra her sana geldiğinde, eylemini kullanarak başka bir yaratığı hedef alabilirsin ama *bakış* büyüsünün bu yapımında başarılı olan yaratıkları hedef alamazsın.



Uyu. Hedefin durumu bilinçsiz olur. Eğer bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanıp onu uyandırırsa uyanır.

Kork. Hedef senden korkar (korkmuş olma). Her sırası geldiğinde, korkan yaratık Koşma eylemini almalı ve gidecek bir yer varsa en güvenli ve en kısa yoldan senden uzaklaşmalıdır. Eğer hedef seni göremeyeceği ve senden 24 metre uzaktaki bir alana ulaşırsa, etki sona erer.

Hastalan. Hedefin saldırı ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır. Her sırasının sonunda başka bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapabilir. Başarılı olursa etki sona erer.

ÜRET (125)

4. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Hammaddeleri aynı maddeden üretilmiş ürünlere dönüştürürsün. Örneğin, bir ağaç öbeğinden köprü, bir yumak kenevirden halat ve keten veya yünden de giysi yapabilirsin.

Büyünün menzili içinde görebildiğin hammaddeleri seç. Yeteli hammadde varsa boyutu Büyük veya daha küçük nesneler (4 metreküplük alan veya birbirine bağlı 8 adet 2 metreküplük alan içinde) üretebilirsin. Bununla beraber eğer metal, taş veya başka bir madeni madde ile çalışıyorsan üretilen nesnenin boyutu Orta boyuttan büyük olamaz (tek bir 2 metreküplük alanla sınırlı olarak). Bu büyü ile yapılan nesnelerin kalitesi kullanılan hammaddelerin kalitesiyle orantılıdır.

Yaratıklar veya büyülü nesneler bu büyüyle yaratılamaz veya dönüştürülemez. Bu büyüyle mücevherat, silahlar, cam veya zırh gibi belirli bir zanaat dalında yüksek deneyim isteyen nesneler de yaratamazsın. Tabii bu gibi nesneleri yapmak için kullanılan ilgili esnaf aletini kullanmada yetkinliğin yoksa.

PERİ ATEŞİ (126)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde bulunan 8 metreküplük alandaki her bir nesnenin etrafı (hatları) mavi, yeşil veya pembe ışıkla (senin seçimin) çevrelenir. Büyü yapıldığında bu alanda bulunan ve Çeviklik kurtulma kontrolünde başarısız olan her yaratığın etrafı (hatları) da aynı şekilde seçtiğin renkteki ışıkla çevrelenir. Büyünün etkin olduğu süre boyunca büyüden etkilenen nesneler ve yaratıklar 4 metre çevrelerini alacakaranlıkla aydınlatır.

Büyüden etkilenen tüm yaratıklara veya nesnelere karşı yapılan saldırı kontrollerinde, eğer saldırgan hedefi görebiliyorsa ve etkilenen yaratık veya nesne görünmez olamıyorsa, avantaj vardır.

YALAN YAŞAM (127)

1. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (az miktar alkol veya damıtılmış ispirto)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Kendini yaşamın iğrenç bir kopyasıyla güçlendirir, büyünün etkin olduğu süre boyunca 1z4 + 4 geçici can puanı elde edersin.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan 5 geçici can puanı elde edersin.

KORKU (128)

3. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metrelik koni)
Bileşenler: S, B, M (bir tavuğun kalbi veya beyaz bir tüyü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir yaratığın en ürkünç korkusunun hayaletimsi bir görüntüsünü yaratırsın. 12 metrelik bir koni içindeki her yaratık Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da elinde tuttuğu ne varsa yere atıp büyünün etkin olduğu süre boyunca durumu korkmuş olmalıdır.

Her sırası geldiğinde, korkan yaratık Koşma eylemini almalı ve gidecek bir yer varsa en güvenli ve en kısa yoldan senden uzaklaşmalıdır. Eğer yaratık seni göremediği bir yerde sırasını sonlandırırsa Bilgelik kurtulma kontrolü yapabilir. Başarılı olursa, büyü o yaratık için sona erer.

KUŞ TÜYÜ (129)

1. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem, ki bu eylemi sen veya senden en fazla 24 metre uzakta olan bir yaratık düşerken kullanırsın
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, M (bir kuş tüyü)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün menzili içinde olup düşmekte olan beş yaratık seç. Büyü sona erinceye değin düşmekte olan yaratığın düşme hızı tur başına %60 azalır. Eğer büyü sona ermeden yaratık yere inerse, hiç düşme zararı almaz ve ayakları üzerine iner ve büyü o yaratık için sona erer.

GERİ ZEKÂ (130)

8. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (bir avuç kil, kristal, cam veya madeni küreler)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir yaratığın zihnini parçalar, onun zekâ ve kişiliğini kırmaya çalışırsın. Hedef 4z6 zihinsel zarar alır ve bir Zekâ kurtulma kontrolü yapmak zorundadır.

Başarısız olursa yaratığın Zekâ ve Karizma puanları 1 olur. Yaratık büyü yapamaz, büyülü nesneleri etkinleştiremez, dilleri anlayamaz veya anlaşılabilir bir şekilde iletişim kuramaz. Bununla beraber hedef yaratık arkadaşlarını tanır, onları takip eder ve hatta onları korur.

Her 30 günün sonunda, yaratık bu büyüye karşı yapılan kurtulma kontrolünü tekrarlar. Eğer başarılı olursa, büyü sona erer.

Bu büyü ayrıca *büyük onama, iyileştir* veya *dilek* büyüleri aracılığıyla da sonlandırılabilir.



SAHTE ÖLÜM (131)
3. seviye diriltme (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir tutam mezar toprağı)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Gönüllü olan bir yaratığa dokunursun ve onu ölümden ayırt edilemeyen bir duruma geçirirsin.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca ya da sen bir eylemini kullanıp, hedef yaratığa dokunarak bu büyüyü dağıtıncaya kadar hedef tüm dış tanı ve araştırmalar ve hedefin durumunu belirleyen büyüler gözünde ölü olarak görünür. Hedefin kör ve güçsüzdür ve hızı 0'dır. Hedefin zihinsel zarar hariç olmak üzere diğer tüm zarar türlerine karşı direnci vardır. Sen bu büyüyü yaptığında hedef hastalıklı veya zehirlenmiş durumdaysa veya büyünün etkilemesinden sonra hastalanır veya zehirlenirse, büyü sona erinceye değin hastalık veya zehir etkisini göstermez.

İPTAŞ BUL (132)
1. seviye çağırma (ayin)

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M [pirinç bir tas (veya ufak bir ocak, mangal vs.) içinde yanan ateş tarafından tüketilecek, 10 altın para değerinde kömür, tütsü ve otlar]
Etkinlik Süresi: Anlık

Bir iptaşın hizmetini elde edersin. Bu senin seçeceğin biçimi alan bir ruhtur: Yarasa, kedi, yengeç, kurbağa, şahin, timsah, ahtapot, baykuş, zehirli yılan, balık, fare, kuzgun, denizatı, örümcek veya gelincik. Büyünün menzili içindeki boş bir alanda ortaya çıkan iptaş seçilen biçimin puanlarına sahip olmakla beraber bir hayvansal yerine göksel, perisel veya buktur (senin seçimin).

İptaşın senden bağımsız olarak hareket eder ama her zaman senin emirlerine uyar. Savaşta, kendi savaş sırası vardır ve kendi sırasında hareket eder. Bir iptaş saldıramaz ama normal olarak başka eylemleri yapabilir.

İptaşın can puanı 0'a düştüğünde, ortadan kaybolur. Geride fiziksel bir beden bırakmaz. Bu büyüyü yaptığında yeniden ortaya çıkar.

İptaşın senden en fazla 40 metre uzaktayken onunla telepatik olarak iletişim kurabilirsin. Buna ek olarak bir eylem olarak senin bir sonraki sıranın başına kadar iptaşının gözünden görebilir, kulaklarından duyabilirsin, onun sahip olduğu özel duyulardan yararlanabilirsin. Bu süre boyunca sen ise sağır ve körsündür.

Bir eylem olarak geçici süreliğine iptaşını gönderebilirsin. Senin çağırmanı beklediği bir cep boyutun içine girip, kaybolur. Alternatif olarak onu sonsuza değin de gönderebilirsin. Bir eylem olarak geçici süreliğine gönderilmişken senden en fazla 12 metre uzaklıkta ve boş bir alanda yeniden ortaya çıkmasını sağlayabilirsin.

Bir seferde birden fazla iptaşa sahip olamazsın. Zaten bir iptaşa sahipken bu büyüyü yaptığında, mevcut iptaşın biçimini değiştirirsin. Yukarıdaki listeden yeni bir biçim seç. İptaşın seçtiğin biçimi alır.

Son olarak menzili temas olan bir büyü yaptığında, sanki o yapmış gibi iptaşın o büyüyü hedefe ulaştırabilir. Bunun için iptaşın senden en fazla 40 metre uzaklıkta olmalıdır ve büyüyü yaptığında, onu hedefe ulaştırması için tepkisini kullanmalıdır. Eğer büyü bir saldırı kontrolü yapılmasını gerektiriyorsa, saldırı kontrolü için kendi tamlayıcını kullanırsın.

BİNEK BUL (133)
2. seviye çağırma

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Olağanüstü zeki, güçlü ve sadık bir binek biçimini alacak bir ruhu çağırır, onunla aranda uzun sürecek bir bağ yaratırsın. Büyünün menzili içindeki boş bir alanda ortaya çıkan binek seçtiğin biçimi alır. Mesela, savaş atı, midilli, deve, geyik veya çoban köpeği (mastif). (ZE'n binek olarak başka hayvanların da çağrılmasına izin verebilir.) Binek, seçilen biçimin puanlarına sahip olmakla beraber aslında görünenin aksine bir göksel, perisel veya buktur (senin seçimin). Buna ek olarak bineğinin Zekâ puanı 5 veya daha düşükse, Zekâ puanı 6 olur ve senin konuştuğun ve senin seçtiğin bir dili anlama yeteneğine sahip olur.

Bineğin hem savaşta hem de savaşın dışında sana binek olarak hizmet eder ve aranızdaki içgüdüsel bağ tek bir varlıkmış gibi hareket etmenizi sağlar. Bineğinin üzerindeyken sadece seni hedef alan bir büyüyü yaptığında, bineğini de hedefleyebilirsin.

Bineğin can puanı 0'a düştüğünde ortadan kaybolur, geride fiziksel bir beden bırakmaz. Bir eylem olarak bineğini gönderebilirsin ki bu da onun ortadan kaybolmasına neden olur. Her iki durumda da bu büyüyü yeniden yapmak aynı bineği, tüm can puanlarına kavuşmuş olarak geri çağırır.

Bineğin senden en fazla 2 kilometre mesafedeyken telepatik olarak iletişim kurabilirsiniz.

Bu büyüyle herhangi bir an birden fazla binekle aranda bağ kuramazsın. Bir eylem olarak bineğini serbest bırakabilirsin ki bu da onun ortadan kaybolmasına neden olur.

YOLU BUL (134)
6. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (kemikler, fildişi çubuklar, kartlar, dişler veya işlenmiş runlar vs. gibi 100 altın para değerinde bir dizi kehanet aracı ve bulmak istediğin yerden bir nesne)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 gün

Bu büyü seninle aynı varlık âleminde bulunan, senin aşina olduğun, belirli ve sabit bir yere götüren en kısa, en doğrudan fiziksel yolu bulmanı sağlar. Başka bir varlık âlemindeki bir yeri hedef olarak belirlersen, hareket halindeki (gezici bir ordugâh gibi) bir yeri hedef olarak belirlersen veya belirli olmayan bir yeri ("yeşil ejderhanın ini" gibi) hedef olarak belirlersen büyü başarısız olur.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca hedef yerle aynı varlık âleminde olduğun sürece hedef yerin ne kadar uzakta olduğunu ve hangi yönde olduğunu bilirsin. Oraya doğru ilerlerken önüne birden fazla yol seçeneği çıktığında, hangisinin en kısa ve doğrudan olduğunu (ki bunlar her zaman en güvenlisi demek değildir) bilirsin.



TUZAKLARI BUL (135)
2. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde olan ve görebileceğin bir yerde bulunan tüm tuzakların varlığını sezersin. Bu büyü için bir tuzak, büyüyü yapan kişinin özellikle kendine göre belirlediği, büyünün yapıcısı tarafından zararlı veya istenmeyen ani veya beklenmeyen bir etki yaratacak her şey olabilir. Bundan dolayı bu büyü *alarm* büyüsü veya *koruyucu sembol* büyüsünün etkisi altındaki bir alanı veya mekanik bir çukur tuzağını sezecek ama dengesiz zemin, gizli bir lağım çukuru gibi doğal zayıflıkları sezmeyecektir.

Bu büyü, bir tuzağın varlığını ortaya çıkartmaktan başka bir işe yaramaz. Bu büyüyle her tuzağın yerini öğrenmezsin. Ama sezdiğin tuzağın varlığından kaynaklanan tehlikenin doğasını anlarsın.

ÖLÜM PARMAĞI (136)
7. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığa kötücül bir enerji gönderir, acı içinde kıvranmasına neden olursun. Hedef bir Bünye kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa 7z8 + 30 çürütücü zarar alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Bu büyü ile öldürülen bir insanımsı senin bir sonraki sıranın başında zombi olarak ayağa kalkar, daimi olarak senin kontrolün altındadır ve elinden geldiğince sözel emirlerine itaat eder.

ATEŞ TOPU (137)
3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (yarasa dışkısı ve sülfürle yoğrulmuş minik bir top)
Etkinlik Süresi: Anlık

İşaret parmağından parlak bir ışın çıkar, büyünün menzili içinde, senin seçtiğin bir noktaya uzanır ve alevler yayan düşük sesli bir kükremeyle patlar. Bu noktanın en fazla 8 metre uzağında olan her yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde her bir yaratık 8z6 ateş zararı alır, başarılı olunursa verilen zararın yarısını alır.

Ateş köşelerden döner, giyilmeyen veya taşınmayan tüm yanıcı nesneleri tutuşturur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için temel zarar 1z6 artar.



KIVILCIM (138)
Güçlendirme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir yaratık veya nesneye ufak bir kıvılcım atarsın. Hedefe karşı mesafeli büyü saldırısı kontrolü yap. İsabet olursa hedef 1z10 ateş zararı alır. Bu ateş isabet ettiği giyilmeyen veya taşınmayan tüm yanıcı nesneleri tutuşturur.

Büyünün zararı belirli seviyelerde 1z10 artar. 5. Seviyede (2z10), 11. Seviyede (3z10) ve 17. Seviyede (4z10)

ATEŞ KALKANI (139)
4. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (biraz fosfor ya da bir adet ateşböceği)
Etkinlik Süresi: 10 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca ince ve zayıf ateşler vücudunu sarar, 4 metre etrafını parlak ışıkla, onun dışındaki 4 metreyi de alacakaranlıkla aydınlatırsın. Eylemini kullanarak bu büyüyü dağıtıp, erkenden sonlandırabilirsin.

Alevler senin seçimine göre sıcak veya soğuk hissettiren bir kalkan görevini üstlenir. Sıcak kalkan sana soğuk zararına, soğuk kalkan ise sana ateş zararına karşı direnç verir.

Buna ek olarak ne zaman senden en fazla 2 metre uzakta olan bir yaratık, sana bir yakın dövüş saldırısı yapsa kalkan alevler saçar. Saldırgan, sıcak kalkandan 2z8 ateş zararı veya soğuk kalkandan 2z8 soğuk zararı alır.

ATEŞ FIRTINASI (140)
7. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin seçtiğin bir yerde ortalığı kasıp kavuran alevlerden meydana gelmiş bir fırtına ortaya çıkar. Fırtınanın kaplayacağı alan on adet 4 metreküplük alanlardan oluşur ki bunu istediğin gibi düzenleyebilirsin. Her bir küpün bir yüzünün diğer bir küpün bir yüzüne temas etmesi gerekmektedir. Bu alandaki her bir yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 7z10 ateş zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Ateş alan içindeki giyilmeyen veya taşınmayan tüm yanıcı nesneleri tutuşturur. Eğer istersen, bitki örtüsünün bu büyüden etkilenmemesini sağlayabilirsin.

ALEV KILICI (141)
2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (sumak yapağı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Boş ve serbest olan elinde alevli bir kılıç ortaya çıkartırsın. Bu kılıç şekil ve boyut olarak bir palaya benzer ve büyünün etkinlik süresi boyunca kullanılabilir. Eğer kılıcı bırakırsan, ortadan kaybolur ama bir bonus eylem olarak onu yeniden çağırabilirsin.

Bu alevli kılıçla bir yakın dövüş büyü saldırısı yapmak için eylemini kullanabilirsin. İsabetli bir saldırı olursa, hedef 3z6 ateş zararı alır.

Alevler içindeki kılıç yarıçapı 4 metre olan bir alanı parlak ışıkla, onun dışındaki 4 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü, 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her iki büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.

ALEVLİ SALDIRI (142)
5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam sülfür)
Etkinlik Süresi: Anlık

İlahi ateş, dikey bir sütun halinde gökten, senin belirlediğin bir yere iner. Büyünün menzili içindeki bir nokta merkez olmak üzere 4 metre yarıçapında ve 16 metre yüksekliğindeki alanda bulunan her yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olan her yaratık 4z6 ateş zararı ve 4z6 ışıltı zararı alır, başarılı olunursa verilen zararın yarısı alınır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen ateş ve ışıltı zararı 1z6 artar.

YAKANTOP (143)
2. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça mum yağı, biraz kükürt ve biraz demir dozu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir nokta etrafında yarıçapı 2 metre olan bir alev küresi ortaya çıkar ve büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını sürdürür. Sırasını bu kürenin en az 2 metre yakınında bitiren tüm yaratıkların Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısızlık halinde o yaratık 2z6 ateş zararı alır. Başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Bonus eylem olarak bu küreyi 12 metre hareket ettirebilirsin. Eğer bu küreyi bir yaratığa çarparsan, o yaratık kürenin zararına karşı kurtulma kontrolü yapmalı ve küre bu sırasında hareketini durdurmalıdır.

Küreyi hareket ettirdiğinde en fazla 2 metrelik engellerin ve 4 metrelik çukurların üzerinden atlatabilirsin. Küre, kendi alanı içindeki giyilmeyen veya taşınmayan tüm yanıcı nesneleri tutuşturur. Ayrıca yarıçapı 8 metre olan bir alanı parlak ışıkla, onun dışındaki 8 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.



ETTEN TAŞA (144)
6. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (biraz kireç, su ve toprak)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde olan ve görebildiğin bir yaratığı taşlaştırmaya çalışırsın. Eğer hedefin vücudu ettense, yaratığın bir Bünye kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olursa, vücudu sertleşmeye başladığı için durumu artık kısıtlanmıştır. Başarılı olursa, yaratık büyüden etkilenmemiştir.

Bu büyü tarafından durumu kısıtlanmış olan bir yaratık, her sırasının sonunda başka bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Eğer bu büyüye karşı üç defa başarılı kurtulma kontrolü yaparsa, büyü sona erer. Eğer üç defa başarısız olursa, taşlaşır ve büyünün etkin olduğu süre boyunca durumu taşlamış olur. Başarılı veya başarısız kurtulma kontrollerinin arka arkaya olmasına gerek yoktur, hangisi ilk önce üç tane olursa sonuç odur.

Eğer yaratık, taşlaşmışken fiziksel olarak kırılmalara maruz kalırsa, asıl haline geri dönüp canlandığında, aynı eksiklikler devam eder.

Bu büyünün mümkün olan etkinlik süresinin tamamı boyunca konsantrasyonunu korursan, hedef, büyü etkisi ortadan kaldırılıncaya değin taşlaşır.

UÇMA (145)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (herhangi bir kuşun kanat tüyü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Gönüllü bir yaratığa dokunursun. Hedef, büyünün etkinlik süresi boyunca 24 metrelik uçma hızı kazanır. Büyü sona erdiğinde hedef, eğer hala havadaysa ve düşmesini engelleyecek bir şey yoksa yere düşer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı daha uçurabilirsin.

SİS BULUTU (146)
1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içindeki belirli bir noktanın etrafında, 8 metre yarıçaplı bir sis küresi yaratırsın. Bu küre köşelerin etrafından döner ve içi çok engelli bir alan olarak değerlendirilir. Büyü, etkinlik süresi boyunca ya da orta veya yüksek şiddette bir rüzgâr tarafından dağıtılıncaya değin sürer (en az 15 kilometre/saat).

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için sis küresinin yarıçapı 8 metre artar.

YASAKLAMA (147)
6. seviye engelleme (ayin)

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir miktar kutsal su, ender tütsüler ve en az 1.000 altın para değerinde yakut tozu)
Etkinlik Süresi: 1 gün

5 kilometrekare genişliğinde ve yerden 12 metre yüksekliğindeki bir alanı büyülü yolculuklara karşı koruyacak bir büyü yaparsın. Büyünün etkinlik süresi boyunca yaratıklar belirlenen alana ışınlanamaz ve *geçit* büyüsü gibi büyülerle ulaşamaz. Bu büyü, belirlenen alanı âlemsel yolculuklardan da korur. Dolayısıyla buraya Aral Âlem, Ruhsal Âlem Perikırı, Gölgeyabanı veya *âlem geçişi* büyüsü aracılığıyla da ulaşamazlar.

Buna ek olarak büyü, sen onu yaptığında belirlediğin yaratık türlerine zarar da verir. Şunlardan birini seç: Göksel, unsursal, perisel, buk ve hortlak. Seçtiğin türden bir yaratık kendi sırasında bu alana ilk kez girdiğinde veya sırasına bu alanda başladığında 5z10 ışıltı veya çürütücü zarar alır (büyüyü yaparken sen seçersin).

Bu büyüyü yaptığında bir parola da belirleyebilirsin. Alana girerken parolayı söyleyen yaratık büyüden hiçbir zarar almaz.

Büyünün alanı başka bir *yasaklama* büyüsünün alanıyla üst üste binemez. Aynı yere 30 gün arka arkaya *yasaklama* büyüsünü yaparsan büyü dağıtılıncaya kadar etkin kalır ve son yapımında yaparken kullandığın maddesel bileşenleri tüketir.

GÜÇKAFESİ (148)
7. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 40 metre
Bileşenler: S, B, M (1.500 altın para değerinde yakut tozu)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde senin seçtiğin bir alanda büyülü güçten oluşan sabit, hareket ettirilemez, görünmez, küp şekilli bir hapishane oluşur. Bu hapishane bir kafes veya katı bir kutu şeklinde olabilir, bunu sen seçersin.

Kafes şeklindeki bir hapishanenin kenarları 8 metre kadar yüksek olabilir ve her bir yüzü 1.5 santimetrelik aralıklarla yerleştirilmiş, çapı 1.5 santimetre olan çubuklarla kaplıdır.

Kutu şeklindeki bir hapishanenin kenarları 4 metre kadar yüksek olabilir. Bu hapishane herhangi bir maddenin geçişini ve içerden dışarıya veya dışardan içeriye yapılan tüm büyüleri engelleyen katı bir engeldir.

Bu büyüyü yaptığında tamamen kafesin alanı içinde olan bir yaratık yakalanmış demektir. Kısmen büyünün alanında bulunan veya o alana sığamayacak kadar büyük olan yaratıklar, büyü alanının tamamen dışında oluncaya kadar büyü tarafından itilirler.

Kafesin içindeki bir yaratık büyüsüz yollarla oradan çıkamaz. Eğer yaratık kafesten ayrılmak için ışınlanmaya veya âlemlerarası yolculuk yapmaya çalışırsa öncelikle bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa yaratık ullandığı büyüyle kafesi terk edebilir. Başarısız olursa yaratık kafesten çıkamaz ve ayrıca yaptığı büyü boşa gitmiş, harcanmış olur. Kafes ayrıca Aral Âlem'e de uzanır, aral yolculuğu da engeller.

Bu büyü, *büyüyü dağıt* büyüsü ile dağıtılamaz.



ÖNSEZİ (149)
9. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir adet sinekkuşu tüyü)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Gönüllü bir yaratığa dokunur ve ona kısmen yakın geleceği görme yeteneği bahşedersin. Büyünün etkin olduğu süre boyunca hedef baskına uğrayamaz ve saldırı kontrolleri, yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır. Buna ek olarak büyünün etkinlik süresi boyunca diğer yaratıkların hedefe karşı yaptıkları saldırı kontrollerinde dezavantajları vardır.

Büyünün etkinlik süresi sona ermeden bu büyüyü yeniden yaparsan, daha önce yaptığın büyü anında sona erer.

HAREKET ÖZGÜRLÜĞÜ (150)
4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir kol veya benzer bir uzuvun etrafına sarılmış deri şerit)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Gönüllü bir yaratığa dokunursun. Büyünün etkin olduğu süre boyunca hedef, zorlu araziden etkilenmez, diğer büyüler ve büyülü etkiler de hedefin hızını etkilemez. Ayrıca durumu ne felç olmuş olabilir ne de kısıtlanmış olabilir.

Hedef ayrıca hızından 2 metre vererek kelepçeler veya onu yakalamış bir yaratık gibi büyüsüz yollarla durumunu kısıtlanmış hale getiren etmenlerden otomatik olarak kaçabilir. Son olarak suyun altında olmak hedefin hareketine veya saldırılarına herhangi bir engel, ceza vs. uygulatmaz.

ARKADAŞIM (151)
Efsunlama büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: B, M (bu büyü yapılırken yüze uygulanan az miktar makyaj)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca, sana karşı düşman olmayan ve senin seçeceğin tek bir yaratığa karşı yaptığın tüm Karizma kontrollerinde avantajın olur. Büyü sona erinde yaratık, onu etkilemek için büyü kullandığını anlar ve sana karşı düşman olur. Şiddete meyilli bir yaratık sana saldırabilir. Başka bir yaratık, onunla nasıl etkileşim kurmuş olduğunu göz önüne alarak başka yollarla (ZE'nin kararı) intikam alabilir.

GAZOL (152)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir parça gazlı bez ve biraz duman)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Temas ettiğin ve gönüllü olan bir yaratığı, üzerine giydiği ve taşıdığı her şeyiyle beraber büyünün etkin olduğu süre boyunca bir sis bulutuna dönüştürürsün. Eğer yaratık 0 can puanına düşerse büyü sona erer. Maddi olmayan bir yaratık bundan etkilenmez.

Bu biçimdeyken hedefin hareket etmesinin tek yolu 4 metrelik uçma hızıdır. Hedef başka bir yaratığın alanına girebilir ve işgal edebilir. Hedefin büyülü olmayan zararlara karşı direnci, Güç, Çeviklik ve Bünye kurtulma kontrollerinde avantajı vardır. Hedef küçük deliklerden, dar aralıklardan ve incecik çatlaklardan geçebilir ama sıvılara sanki katı yüzeymiş gibi davranır. Hedef düşemez ve durumu afallamış veya güçsüz olduğu durumlarda bile havada süzülmeye devam eder.

Bu biçimdeyken hedef konuşamaz, nesnelerle etkileşimde bulunamaz, üzerine giydiği veya üzerinde taşıdığı hiçbir şey düşemez, kullanılamaz, hiçbir şekilde etkileşime geçilemez. Hedef saldıramaz veya büyü yapamaz.

GEÇİT (153)
9. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (en az 5.000 altın para değerinde bir elmas)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde, senin görebildiğin bir alanda ortaya çıkan ve başka bir varlık âlemindeki bir alanı birbirine bağlayan bir geçit yaratırsın. Bu geçit dairesel bir geçittir ki çapını 2 ile 8 metre arasında yapabilirsin. Geçit, büyünün etkinlik süresi boyunca var olur.

Geçidin, biri bulunduğu diğeri de ortaya çıktığı âlemde olmak üzere sadece bir girişi (ön yüz) ve bir de çıkışı (arka yüz) vardır. Geçitten sadece ön yüzü yani girişi kullanılarak geçilebilir ve böyle yapıldığında diğer tarafa geçen her şey karşı tarafta, yani hedef âlemde kapana kısılmış demektir, geçide en yakın boş alanda ortaya çıkar ve aynı geçidi kullanarak geri dönemez.

İlahlar ve diğer âlem yöneticileri kendi huzurlarında veya kendi yönetimlerinde bulunan yerlerde bu tür geçitlerin açılmasını engellemek için bu büyüyle açılan geçitleri engelleyebilirler.

Bu büyüyü yaptığında belirli bir yaratığın adını söylersin (rumuz, unvan veya takma adlar işe yaramaz). Eğer bu yaratık senin bulunduğun âlemden başka bir âlemdeyse geçit, adı söylenen yaratığın hemen bulunduğu yerde açılır ve bu yaratığı geçidin senin tarafında bulunan en yakın boş yere çeker. Bu yaratık üzerinde özel bir gücün yoktur ve ZE'nin uygun gördüğü biçimde özgürce hareket eder. Gidebilir, sana saldırabilir veya sana yardım edebilir.

ÖDEV (154)
5. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 30 gün

Büyünün menzili içinde ve senin görebildiğin bir yaratığa büyülü bir emir verirsin ve böylece senin istediğin bir hizmeti yerine getirmesini veya senin istemediğin bir şeyi yapmamasını sağlarsın. Eğer yaratık seni anlayabiliyorsa başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyünün etkinlik süresi boyunca senin tarafından tılsımlanmalıdır. Yaratık senin tarafından tılsımlanmışken, günde bir defadan fazla olmamak üzere, ne zaman senin verdiğin emirle çelişen bir şey yapsa 5z10 zihinsel zarar alır. Seni anlayamayan bir yaratık bu büyüden etkilenmez.

Kesin ölümle sonuçlanacaklar hariç olmak üzere istediğin bir emir verebilirsin. İntihara yol açacak bir emir verirsen, büyü sona erer.



Eylemini kullanarak büyüyü erkenden sonlandırabilirsin. Bu büyüyü ayrıca bir *laneti kaldır, büyük onama* veya *dilek* büyülerinden biri de sonlandırabilir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. veya 8. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, büyünün etkinlik süresi 1 yıl olur. Bu büyüyü 9. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında büyü, yukarıda anlatılan büyülerden biri kullanılıncaya değin etkinliğini korur.

NARİN HUZUR (155)

2. seviye diriltme (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (cesedin her bir gözünün üzerine yerleştirilecek bir tutam tuz ve bir bakır para ki büyünün etkinlik süresi boyunca konuldukları yerde kalmaları gerekir)
Etkinlik Süresi: 10 gün

Bir cesede veya beden kalıntılarına dokunursun. Büyünün etkinlik süresi boyunca hedef çürümez ve hortlak haline gelemez.

Bu büyü ayrıca hedefin ölümden sonra canlandırılması için gereken süre sınırını da uzatmaktadır. Çünkü bu büyünün etkisi altında geçen günler *ölüyü canlandır* gibi büyülerin sahip olduğu süre sınırına dâhil olmaz.

DEV BÖCEK (156)

4. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili ve etkinlik süresi içinde olmak üzere on kırkayağı, üç örümceği, beş yaban arısını veya bir akrebi devleştirirsin. Bir kırkayak dev kırkayak, bir örümcek dev örümcek, bir yaban arısı dev yaban arısı ve bir akrep de dev akrep olur.

Her yaratık senin sözel emirlerine itaat eder ve savaş esnasında her turda senin sıranda hareket eder. ZE bu yaratıkların puanlarına sahiptir ve eylemleri ile hareketlerini o belirler.

Bir yaratık büyünün süresi boyunca, can puanı 0'a düşünceye veya üzerindeki etki dağıtılana kadar dev halinde kalır.

ZE başka hedefler seçmene izin verebilir. Örneğin, eğer bir arıyı dönüştürürsen, onun dev hali dev yaban arısıyla aynı puanlara sahip olabilir.

BOŞBOĞAZ (157)

8. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyü sona erinceye kadar bir Karizma kontrolü yaptığında gelen sayıyı 15 ile değiştirebilirsin. Buna ek olarak ne söylersen söyle, söylediklerinin doğru olup olmadığını kontrol eden bir büyü, söylediklerinin doğru olduğunu ve senin dürüst davrandığını gösterecektir.

GÜVEN KÜRESİ (158)

6. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (4 metre yarıçap)
Bileşenler: S, B, M (büyü sona erince parçalanan bir cam veya kristal boncuk)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Hareketsiz, sabit, zayıfça pırıldayan, yanardöner bir engel, merkezi sen olmak üzere 4 metre yarıçaplı bir küre oluşturur ve büyünün etkinlik süresi boyunca öyle kalır.

Bu kürenin dışından yapılan 5. seviyeli veya daha düşük seviyeli bir büyü, ne kadar yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanırsa kullansın, içerdeki yaratıkları veya nesneleri etkileyemez. Böyle bir büyü, kürenin içindeki yaratıkları ve nesneleri hedefleyebilir ama büyünün onlar üzerinde bir etkisi olmaz. Benzer şekilde büyünün içindeki alan böyle büyüler tarafından etkilenen alanlardan değildir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için kürenin engelleyebileceği büyü seviyesi bir seviye artar.

KORUYUCU SEMBOL (159)

3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan tütsü ve 200 altın para değerinde toz elmas)
Etkinlik Süresi: Büyü dağıtılana veya tetiklenene kadar

Bu büyüyü yaptığında diğer yaratıklara büyülü etkide bulunacak bir sembolü bir yere yazar veya kazırsın. Bu bir yüzey (örneğin bir masa veya yerdeki veya duvardaki bir alan) olabilir veya sembolü gizlemek için kapatılabilen bir nesne (örneğin bir kitap, bir parşömen veya bir ganimet sandığı) olabilir. Eğer bir yüzeyi seçersen sembol yarıçapı 4 metreden daha geniş bir alanı kaplayamaz. Eğer bir nesneyi seçersen, bu nesne sabit kalmak zorundadır. Eğer bu nesne, senin büyüyü yaptığın yerden 4 metreden fazla hareket eder veya ettirilirse sembol kırılır ve büyü tetiklenmeksizin sona erer.

Sembol neredeyse görünmezdir ve bulunması için senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapılması gerekir.

Büyüyü yaptığında sembolü neyin tetikleyeceğine karar verirsin. Bir yüzeye işlenen semboller için en yaygın tetikleyiciler arasında sembole dokunmak veya üzerinde durmak, sembolün üzerini örten bir nesneyi kaldırmak, sembolün belirli bir mesafesine gelmek veya üzerinde sembol olan nesneyi kullanmak, hareket ettirmek vs. bulunur. Bir nesne üzerine işlenen semboller için en yaygın tetikleyiciler arasında ise o nesneyi açmak, o nesnenin belirli bir mesafesine gelmek veya sembolü görmek veya okumak vardır. Sembol bir kez tetiklenince, büyü sona erer.

Tetikleyiciyi daha da detaylandırabilirsin. Büyü sadece belirli şartlar altında yani belirli fiziksel özellikler (örneğin boy ve kilo), belirli bir yaratık türü (örneğin sembol sapınçlar ve kara elflere karşı hazırlanabilir) veya belirli bir bakış açısı tarafından tetiklenebilir. Belirli bir parolayı söylemek gibi sembolü tetikletmeyecek yaratıklar için de bazı şartlar belirleyebilirsin.



Sembolü tamamladığında *patlayan runler* veya *büyü sembolü'*nden birini seç.

Patlayan Runler. Tetiklendiğinde, sembol, merkezi sembol olmak üzere 8 metrelik yarıçapa sahip alanı tahrip edecek şekilde büyülü enerjiyle patlar. Küre köşelerin etrafından döner. Bu alandaki her bir yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız kurtulma kontrolünde yaratık (veya yaratıklar, nesneler vs.) 5z8 asit, soğuk, ateş, yıldırım veya gümbürtü zararı alınır (sembolü yarattığında sen karar verirsin). Başarılı olunduğunda verilen zararın yarısı alınır.

Büyü Sembolü. Sembolü yaratmanın bir parçası olarak bu sembolün içine 3. seviye veya daha alt seviyeli bir büyü yapıp, hazırlayıp, yerleştirebilirsin. Bu şekilde depolanan büyü, bu yolla yapılınca hemen etkinleşmez. Sembol tetiklendiğinde, depolanan büyü yapılır. Eğer büyünün bir hedefi varsa, sembolü tetikleyen yaratığı hedef alır. Eğer büyü bir alanı etkiliyorsa, alanın merkezi o yaratıktır. Eğer büyü düşman yaratıklar çağırıyorsa veya zararlı nesneler veya tuzaklar yaratıyorsa, sembolü tetikleyene mümkün olduğunca yakın yerde ortaya çıkarlar ve ona saldırırlar. Eğer büyü konsantrasyona ihtiyaç duyuyorsa, tüm etkinlik süresi bitinceye kadar sürer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için *patlayan runler* büyüsünün verdiği zarar 1z8 artar. Eğer bir *büyü sembolü* yaratırsan *koruyucu sembol* büyüsün yapmak için kullandığın büyü haznesinin seviyesi kadar yüksek seviyeli herhangi bir büyüyü depolayabilirsin.

İYİYEMİŞ (160)

1. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir adet ökseotu dalı)
Etkinlik Süresi: Anlık

En fazla on tane yemiş (dut, ahududu, çilek, böğürtlen, yaban mersini vs.) elinde ortaya çıkar ve etkinlik süresi boyunca büyülüdürler. Bir yaratık bir yemiş yemek için eylemini kullanabilir. Bir yemiş yemek 1 can puanı verir ve yemiş, bir yaratığı bir gün boyunca tok tutacak besin ve gıdayı verir.

Yemişler, büyünün yapılmasından sonraki 24 saat içinde yenilmezse, etkinliklerini ve büyülerini yitirir.

SARAN ASMA (161)

4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde senin görebileceğin ve boş olan bir yerden asmalar ve sarmaşıklar çıkmaya başlar. Bu büyüyü yaptığında, onun çıktığı yerden en fazla 12 metre uzakta olan ve senin görebildiğin bir yaratığı atılmasını sağlayabilirsin. Hedef yaratık başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da sarmaşığa doğru 8 metre çekilmelidir.

Büyü sona erinceye değin, her defasında sıra sana geldiğinde bonus eylemini kullanarak sarmaşığı aynı yaratığa saldırtabilir veya başka bir yaratığı hedef alabilirsin.

TEREYAĞI (162)

1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça domuz derisi veya tereyağı)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir noktanın 4 metrekare etrafı kaygan yağla kaplanır ve bu alan büyünün etkinlik süresi boyunca zorlu arazi olarak değerlendirilir.

Tereyağı ortaya çıktığında, ortaya çıktığı alanda bulunan ve ayakta duran her yaratık başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir. Bu alana giren veya sırasını bu alan içinde sonlandıran bir yaratık da başarılı bir Çeviklik kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.

BÜYÜK GÖRÜNMEZLİK (163)

4. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Sen veya senin dokunduğun bir yaratık büyü sona erinceye değin görünmez olur. Hedefin giydiği veya üzerinde taşıdığı her şey, giydiği ve üzerinde taşıdığı müddetçe görünmez olur.

BÜYÜK ONAMA (164)

5. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 100 altın para değerinde elmas tozu)
Etkinlik Süresi: Anlık

Onu zayıflatan bir etkiden kurtarmak için dokunduğun bir yaratığı büyü gücünle iyileştirirsin. Hedefin bitkinlik seviyesini bir seviye düşürebilir veya hedef üzerinde bulunan aşağıdaki etkilerden birini sonlandırabilirsin:

- Hedefi tılsımlayan veya taşlaştıran tek bir etki
- Hedefin lanetli bir nesneye uyumu da dâhil olmak üzere bir lanet
- Hedefin bir yetenek puanına yönelik herhangi bir azaltma
- Hedefin en yüksek can puanını (can puan üst sınırını) düşüren tek bir etki

İNANCIN KORUYUCUSU (165)

4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 10 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 8 saat

Büyünün menzili içinde, senin görebildiğin ve boş olan ve senin seçtiğin bir yerde büyünün etkinlik süresi boyunca, Büyük boyutlu bir hayaletimsi muhafız ortaya çıkar ve havada asılı durur. Bu muhafız, bulunduğu alanı kaplar ve üzerinde senin ilahının sembolü işlenmiş olan ve parlayan bir kılıç ve kalkan hariç olmak üzere seçilemez, belli belirsiz bir haldedir.

Sana düşman olan herhangi bir yaratık, bir sırada ilk kez muhafızın en az 4 metre yakınına geldiğinde başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa yaratık 20 ışıltı zararı alır. Başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Muhafız toplamda 60 puanlık zarar verdiğinde kaybolur.





GARDİYANLAR VE MAHKÛMLAR (166)

6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (yanan tütsü, biraz kükürt biraz yağ, düğümlü bir ip, biraz kara izbandut kanı ve en az 10 altın para değerinde ufak gümüş bir çubuk)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Yüz ölçümü en fazla 250 metrekare olan bir alanı koruyacak koruma büyüsü yaparsın. Korunan alan en fazla 8 metre yükseklikte olabilir ve istediğin şekli verebilirsin. Büyüyü yaparken belirlenen alanın her bir bölümünde yürüyebildiğin müddetçe, büyü alanını aralarında bölüştürerek bir kalenin çeşitli katlarını koruyabilirsin.

Bu büyüyü yaptığında büyünün bir, birkaç veya tüm etkilerinden korunacak kişileri belirleyebilirsin. Ayrıca sesli olarak söylendiğinde, söyleyeni bu etkilere karşı bağışık yapacak bir parola da belirleyebilirsin.

Gardiyanlar ve mahkûmlar, belirlenen alan içinde şu etkileri gösterir.

Koridorlar. Büyünün etki alanındaki tüm koridorları ağır bir sis kaplar ve bu alanlar çok engelli olarak değerlendirilir. Buna ek olarak her kesişme veya ayrılma noktasında, senden başka bir yaratığın, seçtiği yönün zıttı yönünde ilerlediğine inanma ihtimali yüzde 50'dir.

Kapılar. Büyünün etki alanındaki tüm kapılar, *arkışlı kilit* büyüsünce kilitlenmiş gibi büyülü olarak kilitlenmiştir. Buna ek olarak en fazla on kapıyı, duvar gibi göstermek amacıyla bir illüzyon ile örtebilirsin (küçük illüzyon büyüsünün aldatıcı nesne özelliğinin aynısı).

Merdivenler. Büyünün etki alanındaki tüm merdivenler, *örümcek ağı* büyüsünde olduğu gibi en baştan en sona örümcek ağlarıyla kaplıdır. Bu ağlar, *gardiyanlar ve mahkûmlar* büyüsü etkin olduğu müddetçe, yakıldıktan ve koparıldıktan 10 dakika sonra yeniden oluşur.

Diğer Büyülü Etkiler. Korunan alanın herhangi bir yerine şunlardan birini yerleştirebilirsin.

- Dört koridora *dans eden ışıklar* büyüsünü yerleştirebilirsin. *Gardiyanlar ve mahkûmlar* büyüsü devam ettiği müddetçe, takip edecekleri bir güzergâh, hareket vs. belirleyebilirsin.
- İki noktaya *büyülü ağız* büyüsü yerleştirebilirsin.
- İki noktaya *kokan bulut* büyüsü yerleştirebilirsin. Bu duman kütleleri senin belirlediğin yerde ortaya çıkar, *gardiyanlar ve mahkûmlar* büyüsü devam ettiği müddetçe, bir rüzgâr tarafından dağıtılmalarından 10 dakika sonra yeniden oluşurlar.
- Bir koridor veya odaya daimi şekilde esen *esinti duvarı* büyüsü yerleştirebilirsin.
- Bir noktaya *öneri* büyüsü yerleştirebilirsin. En fazla 2 metrekarelik olan bir alan seç ve bu alan giren veya bu alandan geçen tüm yaratıklar zihinsel olarak bu öneriyi alırlar.

Büyülenen alanın hepsi büyü yayar. Belirli bir etki için yapılan *büyüyü dağıt* büyüsü eğer başarılı olursa, sadece o etkiyi sonlandırır.

Bu büyüyü, aynı yere bir yıl boyunca, her gün yaparsan, o yer daimi olarak *gardiyanlar ve mahkûmlar* büyüsü tarafından korunmuş olur.

KILAVUZ (167)

Kehanet büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir gönüllü yaratığa dokunursun. Büyü sona ermeden önce hedef 1 tane z4 atıp, gelen sayıyı yaptığı ve istediği herhangi bir yetenek kontrolüne ekleyebilir. Yetenek kontrolünü yapmadan önce veya yaptıktan sonra bu z4'ü kullanabilir. Bunun ardından büyü sona erer.

YÖNLENDİREN YILDIRIM (168)

1. Seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 tur

Büyünün menzili içinde olan ve senin seçtiğin bir yaratığa parlak bir ışık demeti çarpar. Hedefe karşı mesafeli bir büyü saldırısı yap. İsabet halinde hedef 4z6 ışıltı zararı alır ve senin bir sonraki sıran sona ermeden bu hedefe yapılacak bir sonraki saldırının avantajı olur. Çünkü o zamana değin hedef gizemli, zayıf bir ışıkla parlayacaktır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.

ESİNTİ DUVARI (169)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (24 metrelik hat)
Bileşenler: S, B, M (bir adet bakla tanesi)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün etkinlik süresi boyunca var olacak, senden çıkıp, senin belirlediğin yönde esecek 24 metre uzunluğunda ve 4 metre genişliğinde güçlü bir rüzgâr esmeye başlar. Sırasına bu hat içinde başlayan her yaratığın başarılı bir Güç kurtulma kontrolü yapması ya da senden, hat boyunca 6 metre uzaklaşması gerekir.

Bu hat içindeki tüm yaratıklar, sana doğru ilerlerken 2 metre yerine 1 metre ilerler.

Bu esinti bölge içindeki gazları veya buharları dağıtır, mumları, meşaleleri ve onlara benzer korunmayan alevleri söndürür. Fener gibi korunaklı alevlerin çılgınca dans etmesine neden olur ve onları yüzde 50 ihtimalle söndürür.

Büyü sona ermeden önce sıra sana her geldiğinde bonus eylem olarak senden çıkan bu rüzgâr hattının yönünü değiştirebilirsin.



DİKEN YAĞMURU (170)

1. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyü sona ermeden önce bir yaratığa mesafeli bir silahla yapacağın bir sonraki saldırı isabet ederse bu büyü, mesafeli silahından veya onun mühimmatından çıkan bir diken yağmuru yaratır. Saldırının normal zararına ek olarak saldırının hedefi ve onun 2 metre çevresindeki diğer yaratıkların bir Çeviklik kontrolü yapması gerekir. Başarısız olurlarsa 1z10 delici zarar alırlar. Başarılı olurlarsa verilen zararın yarısını alırlar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 1. seviyenin üzerindeki her biri büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z10 artar (en fazla 6z10 olur).

KUTSA (171)

5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 24 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerinde ot, yağ ve tütsü)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Bir yere dokunursun ve orayı kutsal (veya kutsal olmayan) enerjiyle doldurursun. Bu alan 24 metre yarıçapında olabilir ve büyü, bu alan zaten bir *kutsa* büyüsünün etkisi altındaki bir alanı içeriyorsa, başarısız olur. Büyünün alanı şu etkilere sahiptir.

Öncelikle, gökseller, unsursallar, periseller, buklar ve hortlaklar ne bu alana girebilir ne de bu alandaki bir yaratığı tılsımlayabilir, korkutabilir veya ele geçirebilir. Bu yaratıklar tarafından tılsımlanan, korkutulan veya ele geçirilen bir yaratık, bu alana girer girmez bu etkilerden kurtulmuş olur. Bu etkiden bir veya birden fazla yaratığı hariç tutabilirsin.

İkinci olarak bu alana fazladan bir etki bağlayabilirsin. Aşağıdaki listeden veya ZE tarafından önerilen bir etki seç. Bu etkilerden bazıları büyünün alanındaki yaratıklar içindir. Seçtiğin etkinin tüm yaratıklara, belirli bir ilah veya lideri takip eden yaratıklara veya orklar veya troller gibi belirli bir türden yaratığa etki edip etmeyeceğini sen belirlersin. Etkilenecek olan bir yaratık büyünün alanına ilk kez girdiğinde ya da sırasına bu alan içinde başladığında Karizma kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa, bu alandan çıkıncaya değin o yaratık bu fazladan etkiyi yok sayar.

Cesaret. Büyü alanının içindeki yaratıklar korkutulamazlar (korkmuş olma).

Karanlık. Büyü alanını karanlık doldurur. Normal ışık ve bu büyüyü yaparken kullandığın büyü haznesinin seviyesinden daha düşük seviyeli bir büyü tarafından oluşturulan büyülü ışık, bu alanı aydınlatamaz.

Korunma. Büyü alanında, büyüden etkilenen yaratıkların sersemletici, delici veya kesici hariç olmak üzere senin seçeceğin bir zarar türüne karşı direnci vardır.

Korunmama. Büyü alanında, büyüden etkilenen yaratıkların sersemletici, delici veya kesici hariç olmak üzere senin seçeceğin bir zarar türüne karşı hassasiyeti vardır.

Daimi Uyku. Büyü alanındaki ölü bedenler hortlak yapılamazlar.

Boyutdışı Müdahale. Büyü alanında, büyüden etkilenen yaratıklar ışınlanma veya boyutdışı veya boyutlararası yollarla yolculuk ve hareket edemez.

Korku. Büyü alanında, büyüden etkilenen yaratıklar korkmuş sayılır.

Sessizlik. Bu alandan dışarıya hiçbir ses çıkmaz ve hiçbir ses bu alana girmez.

Diller. Büyü alanında, büyüden etkilenen yaratıklar aralarında ortak bir dil konuşamasalar dahi birbirlerini anlarlar.

HAYALİ ARAZİ (172)

4. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 120 metre
Bileşenler: S, B, M (bir taş, bir dal ve biraz yeşil bitki)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Büyünün menzili içinde, 60 metreküplük bir alanı, görünüşüyle, sesiyle ve kokusuyla sanki başka bir alanmış gibi gösterebilirsin. Böylece açık alanlar veya bir yol sanki bataklık, tepe, yarık veya başka aşılması zor hatta imkânsız bir yermiş gibi görünebilir. Bir gölet otlak gibi, bir uçurum ufak bir eğimmiş gibi veya kayalık bir yamaç geniş ve düz bir yolmuş gibi görünebilir. Bu alandaki binaların, ekipmanların ve yaratıkların görünümü değişmez.

Bu alanın elle dokunulabilir yani fiziksel özellikleri değişmemiştir, yani bu alana giren yaratıklar büyük ihtimalle buranın bir yanılsama olduğunu anlayacaktır. Eğer farklılık dokunmakla anlaşılamayacak derecedeyse bir yaratık senin büyü kurtulma kontrol GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yaparak bu alanı dikkatlice inceleyebilir. Yanılsamayı gören yaratıklar onu, asıl zemin üzerine yerleştirilmiş bir resim olarak görür.

FENA (173)

6. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığa ölümcül bir hastalık verirsin. Hedef Bünye kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Başarısız olursa 14z6 çürütücü zarar alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Zarar, hedefin can puanlarını 1'in altına düşüremez. Eğer hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) 1 saat boyunca, aldığı çürütücü zarar kadar azalır. Hastalıkları iyileştiren herhangi bir etki bu sürenin dolmasını beklemeden hedef yaratığın en yüksek can puanını (can puan üst sınırı) normale döndürebilir.



HIZ (174)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (biraz meyan kökü rendesi)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin gönüllü bir yaratık seç. Büyü sona erinceye kadar hedefin hızı iki katına çıkar, ZS'sine +2 bonus kazanır, Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve her sırasında fazladan bir eylem hakkına sahip olur. Fakat bu eylem sadece Saldırı (silahla tek bir kez saldırı), Koşma, Tüyme, Gizlenme veya Bir Nesneyi Kullanma seçenekleri için kullanılır.

Büyü sona erdiğinde hedef, bir sonraki sırasına kadar hareket edemez veya eylem kullanamaz. Çünkü üzerine büyük bir uyuşukluk çöker.

İYİLEŞTİR (175)
6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratık seç. Muazzam büyük bir iyilik hissi bu yaratığı sarıp sarmalar ve ona 70 can puanı verir. Bu büyü ayrıca hedefi etkileyen körlük, sağırlık ve tüm hastalıkları da iyileştirir. Bu büyünün yapılar veya hortlaklar üzerinde etkisi yoktur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 6. seviyeden sonraki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen iyileştirme puanı 10 puan artar.

İYİLEŞTİRME SÖZCÜĞÜ (176)
1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Anlık
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: 24 metre

Büyünün menzili içinde görebildiğin ve senin seçtiğin bir yaratık senin büyü yapma yeteneğin + 1z4 kadar can puanı kazanır. Bu büyünün yapılar veya hortlaklar üzerinde etkisi yoktur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen can puanı 1z4 artar.

MADENİ ISIT (177)
2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça demir ve bir alev)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin, madenden yapılmış bir silah, orta veya ağır ağırlıktaki metal zırh gibi madenden yapılmış bir nesne seç. Bu nesnenin sıcaktan kor hale gelmesini sağlayabilirsin. Bu nesne ile fiziksel temas halinde olan tüm yaratıklar, sen büyüyü yaptığında 2z8 ateş zararı alır. Büyü sona erinceye değin her sıra sana geldiğinde bonus eylemini kullanarak bu zararı tekrar verebilirsin.

Eğer bir yaratık büyünün hedefi olan nesneyi elinde tutuyor veya giyiyorsa ve büyüden dolayı zarar alıyorsa yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı veya eğer yapabiliyorsa hedef nesneyi yere atmalıdır. Eğer nesneyi yere atmazsa senin bir sonraki sıranın başına değin saldırı ve yetenek kontrollerinde dezavantajı olur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verdiğin zarar 1z8 artar.

CEHENNEMİ AZAR (178)
1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 tepki, görebildiğin ve senden en fazla 24 metre uzakta olan bir yaratık tarafından zarar gördüğünde karşılık vermek için kullanırsın
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Parmağını uzatırsın ve sana zarar veren yaratık bir anlığına cehennemi alevlerle sarılır. Hedef yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 2z10 ateş zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z10 artar.

KAHRAMANLARIN ŞÖLENİ (179)
6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerinde mücevherle süslenmiş bir kâse)
Etkinlik Süresi: Anlık

Yiyeceği ve içeceğiyle dillere destan bir şölen sofrası yaratırsın. Bu yemeği yemek 1 saat sürer, bu sürenin sonunda yemek ortadan kaybolur ve yemekten kazanacağın faydalar bu süre doluncaya değin etkin olmaz. Bu şölene en fazla on iki yaratık katılabilir.

Bu şölene katılan bir yaratık çeşitli faydalara sahip olur. Şölene katılan bir yaratık tüm hastalıklardan ve zehirlerden kurtulur, zehirlenmeye ve korkmaya karşı bağışıklık kazanır ve tüm Bilgelik kurtulma kontrollerini avantajla yapar. En yüksek can puanı (can puan üst sınırı) 2z10 artar, bu sayıyı belirlemek için atılan zarlar aynı zamanda can puanı da verir. Bu faydalar 24 saat boyunca geçerlidir.

KAHRAMANLIK (180)
1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Dokunduğun, gönüllü bir yaratık cesaretle dolar. Büyü sona erinceye değin hedef yaratık korkmaya karşı bağışıklık kazanır ve her sırasının başında senin büyü yapma yetenek tamlayıcına eşit miktarda geçici can puanı elde eder. Büyü sona erdiğinde hedef bu büyüden elde ettiği tüm geçici can puanlarını kaybeder.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı hedefleyebilirsin.



NAZAR (181)
1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (bir semenderin taşlaşmış gözü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığı lanetlersin. Büyü sona erinceye kadar ne zaman ona isabetli bir saldırı yapsan fazladan 1z6 çürütücü zarar verirsin. Ayrıca bu büyüyü yaptığında bir yetenek seç. Hedefin senin seçtiğin yetenekle ilgili yaptığı kontrollerde dezavantajı vardır.

Eğer bu büyü sona ermeden hedef 0 can puanına düşerse sonraki sıralarında bonus eylemini kullanarak yeni bir yaratığı lanetleyebilirsin.

Hedef üzerine uygulanan laneti kaldır büyüsü bu büyünün erkenden bitmesine neden olur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. veya 4. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında konsantrasyon 8 saat olur. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında konsantrasyon 24 saat olur.

CANAVARI DURDUR (182)
5. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratık seç. Hedef başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyünün etkinlik süresi boyunca durumu felç olmuş olmalıdır. Bu büyünün hortlaklar üzerinde etkisi yoktur. Her sırasının sonunda, hedef başka bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa hedef için büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı daha hedef alabilirsin. Onları hedef aldığında, yaratıkların birbirlerinden en fazla 12 metre uzakta olması gerekir.

KİŞİYİ DURDUR (183)
2. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (küçük, düz bir demir parçası)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir insanımsı seç. Hedef başarılı bir Bilgelik kontrolü yapmalı ya da büyünün etkinlik süresi boyunca durumu felç olmuş olmalıdır. Her sırasının sonunda hedef başka bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa büyü, o hedef için sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir insanımsıyı hedef alabilirsin. Onları hedef aldığında insanımsılar birbirlerinin en fazla 12 metre uzağında olmalıdır.

KUTSAL AYLA (184)
8. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir azizin cübbesinden parça veya dini bir yazıya ait parşömen gibi kutsal bir kalıntıdan parça içeren ve en az 1.000 altın para değerinde olan minik bir kutu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

İlahi ışık seni çepeçevre sarar ve yumuşak bir aydınlıkla senin 12 metre çevreni kaplayacak şekilde etrafa yayılır. Bu büyüyü yaptığında, bu alanda bulunan ve senin seçtiğin yaratıklar 2 metrelik yarıçapa sahip bir alanı alacakaranlıkla aydınlatır ve tüm kurtulma kontrollerinde avantajları vardır. Büyü sona erinceye değin onlara karşı başka yaratıkların yaptığı saldırı kontrollerinin de dezavantajı vardır. Buna ek olarak bir buk veya hortlak, bu şekilde büyüden etkilenmiş bir yaratığa karşı isabetli bir yakın dövüş saldırısı yaparsa, ayla parlak bir ışıkla parlar. Saldırgan başarılı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü sona erinceye değin kör olmalıdır.

HADAR'IN AÇLIĞI (185)
3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (bir adet salamura ahtapot ayağı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bilinmeyen korkular ve dehşetlerle dolu bir bölge olan yıldızların arasındaki karanlığa geçit açarsın. Büyünün menzili içindeki bir noktada karanlık ve keskin bir soğuktan oluşan, yarıçapı 6 metre olan bir küre ortaya çıkar ve büyünün etkinlik süresi boyunca orada durur. Bu boşluk 12 metre kadar ileriden duyulabilen zayıf fısıltılar ve ağız şapırdatma sesleri çıkartır. İster büyülü olsun ister büyüsüz, hiçbir ışık bu boşluğu aydınlatamaz ve bu alana tamamen giren yaratıklar kör olmuş durumdadır.

Boşluk, uzayın dokusunda bir girdap yaratır ve bu alan zorlu arazi olarak değerlendirilir. Sırasına bu alanda başlayan tüm yaratıklar 2z6 soğuk zararı alır. Sırasını bu alanda bitiren tüm yaratıklar başarılı bir Çeviklik kontrolü yapmalı veya 2z6 asit zararı almalıdır çünkü öbür dünyaya aitmiş gibi görünen dokunaçlar onlara temas eder.

AVCININ İŞARETİ (186)
1. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratık seçer ve onu hedefin olarak işaretlersin. Büyü sona erinceye değin, ne zaman hedefine isabetli bir silah saldırısı yapsan ona fazladan 1z6 zarar verirsin ve onu bulmak için yapacağın Bilgelik (Algı) ve Bilgelik (Hayatta Kalma) kontrollerinde avantajın vardır. Eğer hedef büyü bitmeden 0 can puanına düşerse, sonraki sıralarında bonus eylemini kullanarak yeni bir yaratığı işaretleyebilirsin.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. veya 4. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında konsantrasyon 8 saat olur. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında konsantrasyon 24 saat olur.



BÜYÜLEYİCİ DESEN (187)
3. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir adet parlayan tütsü çubuğu veya fosforlu yani parıltılı maddeyle dolu ufak bir şişe)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzilinde, 12 metreküplük alan içinde havada dolanıp duran ve dönen, iç içe geçmiş renkli desenler yaratırsın. Bu desen bir anlığına görünür ve sonra ortadan kaybolur. Bu alanda bu desenleri gören tüm yaratıkların bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olurlarsa büyünün etkinlik süresi boyunca tılsımlanmış olurlar. Tılsımlanmışken hedef yaratıklar güçsüzdür ve hızları 0'dır.

Etkilenen yaratık herhangi bir zarar aldığında veya başka bir yaratık etkilenen yaratığı uyandırmak için eylemini kullandığında büyü sona erer.

BUZ FIRTINASI (188)
4. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 120 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam toz ve birkaç damla su)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde, yer üzerindeki bir nokta merkez olmak üzere 8 metre yarıçapında ve 16 metre yüksekliğindeki silindir bir alan taş gibi buz parçalarıyla soğuktan cehenneme döner. Bu silindirik alan içindeki her yaratık Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan her yaratık 2z8 sersemletici ve 4z6 soğuk zararı alır. Kontrolde başarılı olunması halinde verilen zararın yarısı alınır.

Dolu taneleri, fırtınanın etkili olduğu alanı, senin bir sonraki sıranın sonuna değin zorlu arazi haline getirir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 4. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen sersemletici zarar 1z8 artar.

TANIMLA (189)
1. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (en az 100 altın para değerindeki bir inci ve bir baykuş tüyü)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün yapımı süresince temas etmen gereken bir nesne seçersin. Eğer bu bir büyülü nesneyse veya bir şekilde üzerinde büyü etkisi bulunan bir nesneyse, özelliklerini ve onu nasıl kullanacağını, uyuma ihtiyaç duyup duymadığını, eğer varsa, kaç atıma sahip olduğunu öğrenirsin. Bu nesneyi hangi büyülerin etkilediğini ve bunların ne olduğunu öğrenirsin. Eğer bu nesne bir büyü ile yaratıldıysa hangi büyünün onu yarattığını öğrenirsin.

Büyünün yapımı süresince bir nesne yerine bir yaratığa dokunursan, eğer varsa hangi büyüleri bildiğini ve hangi büyülerin onu etkilediğini öğrenirsin.

YALAN YAZI (190)
1. seviye illüzyon (yanılsama) (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 10 altın para değerinde kurşun temelli mürekkep)
Etkinlik Süresi: 10 gün

Bir parşömene, kâğıda veya uygun başka bir yazma maddesine yazı yazarsın ve onu edilgen bir büyüye bularsın ki oluşan yanılsama büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını sürdürür.

Sen ve bu büyüyü yaptığında belirlediğin yaratıklar için yazılan yazı normal görünür, senin elinle yazılmıştır ve ne anlatmak istiyorsan onu anlatmaktadır. Başkaları için yazılan yazı sanki bilinmeyen veya okunamaz büyülü bir yazı şeklinde görünür. Alternatif olarak yazının tamamen farklı bir mesaj veriyormuş, senin yazdığından başka bir şeyi anlatıyormuş, senin değil de başkasının el yazısıyla ve başka bir dilde yazılmış gibi görünmesini de sağlayabilirsin ama bu senin bildiğin dillerden biri olmak zorundadır.

Büyü dağıtılırsa, hem gerçek yani asıl yazı hem de yanılsama ortadan kaybolur.

Gerçekgörüye sahip olan bir yaratık gizli mesajı veya yazıyı okuyabilir.

MAHKÛMİYET (191)
9. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (hedefin benzerinin bir parşömen üzerindeki tasviri veya oyulmuş bir heykelciği ve seçtiğin büyüye uygun olan özel bir bileşen ki en az hedefin her bir Can Zarı için 500 altın para değerinde olmalıdır)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığı durdurmak için büyülü bir hapishane yaratırsın. Hedef başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü tarafından bağlanmalıdır. Eğer başarılı olursa bu büyüyü tekrar yapmana karşı bağışıklık kazanır. Bu büyünün etkisi altındayken hedef yaratığın nefes almaya, yemeye, içmeye ihtiyacı yoktur ve yaşlanmaz. Kehanet okulu büyüleri onun yerini tespit edemez veya algılayamaz.

Bu büyüyü yaptığında aşağıdaki mahkûmiyet biçimlerinden birini seç

Gömü. Hedef yerin çok altına gömülür. Sadece hedefi kapsayacak kadar büyük olan büyü gücünden bir küre içindedir. Hiçbir şey bu küreden geçemez, hiçbir yaratık bu kürenin sınırlarını ışınlanma veya âlemlerarası yolculukla aşamaz, yani bu yolla içine giremez, içinden çıkamaz.

Büyünün bu türü için gerekli olan özel bileşen küçük bir mithril küredir.

Zincir. Sağlam bir şekilde zemine tutturulmuş ağır zincirler hedefi yerinde tutar. Hedef büyü sona erinceye kadar kısıtlanmış durumdadır, hareket edemez veya hareket ettirilemez.

Büyünün bu türü için gerekli olan özel bileşen değerli madenden yapılmış kaliteli bir zincirdir.

Çitli Hapishane. Büyü, hedefi ışınlanma ve âlemlerarası yolculuğa karşı korunaklı olan minik bir yan âleme götürür. Bu yan alem bir labirent, bir kafes, bir kule veya senin seçtiğin başka bir korunaklı ve kapalı bir yapı veya alan olabilir.

Büyünün bu türü için gerekli olan özel bileşen hapishanenin yeşimden yapılmış minyatür bir modelidir.

Küçük Tutsak. Hedef 2 santimetre olacak şekilde küçülür ve bir mücevher veya benzer bir nesne içine hapsedilir. Işık, bu mücevherin içinden normal olarak geçer (hedefin dışarıyı, başka yaratıkların içeriyi görmesine olanak tanır) ama ister ışınlanma ister âlemlararası yolculuk ya da buna benzer başka bir şey aracılığıyla olsun başka hiçbir şey geçmez. Büyü etkin olduğu sürece mücevher kesilemez, işlenemez veya kırılamaz.



Büyünün bu türü için gerekli olan özel bileşen boksit, elmas veya yakut gibi büyük, şeffaf bir mücevherdir.

Uyku. Hedef uykuya dalar ve uyandırılamaz. Büyünün bu türü için gerekli olan özel bileşen ender uyutucu otlardır.

Büyüyü Sonlandırmak. Büyünün herhangi bir türünün yapımı esnasında büyünün sona ermesine ve hedefin serbest bırakılmasına neden olacak özel bir durum belirleyebilirsin. Bu durum yani şart senin istediğin kadar belirli veya bir o kadar detaylı olabilir. Ama ZE bu şartın mantıklı olduğunu ve gerçekleşme ihtimalinin bulunduğunu kabul etmelidir. Şartlar bir yaratığın adı, kimliği veya ilahı üzerine temellendirilebilir. Bunlar dışında gözlemlenebilir eylemler veya nitelikler olmalı, seviyesi, sınıfı veya can puanları gibi soyut şeyler olmamalıdır.

Bir *büyüyü dağıt* büyüsü, ancak 9. seviyede yapılırsa ve ya hapishaneyi ya da onu yaratmak için kullanılan özel bileşeni hedef alırsa, bu büyüyü sonlandırabilir.

Özel bir bileşeni kullanarak bir defasında sadece bir hapishane yaratabilirsin. Eğer aynı bileşeni kullanarak büyüyü tekrar yaparsan, ilk yaptığında hedef aldığın yaratık anında bağından ve mahkûmiyetinden kurtulacaktır.

YANGIN BULUTU (192)

8. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki belirli bir noktanın etrafında, 8 metre yarıçaplı, içinde akkor halde kıvılcımlar uçuşan, dönüp duran bir duman bulutu yaratırsın. Bu küre köşelerin etrafından döner ve içi çok engelli bir alan olarak değerlendirilir. Büyü, etkinlik süresi boyunca ya da orta veya yüksek şiddetli bir rüzgâr tarafından dağıtılıncaya değin sürer (en az 15 kilometre/saat).

Bulut ortaya çıktığında, onun içindeki her yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunması halinde 10z8 ateş zararı alınır, başarılı olunursa verilen zararın yarısı alınır. Bir yaratık bu kurtulma kontrolünü bir tur esnasında ilk kez bu duman bulutuna girdiğinde veya sırasını bu duman bulutunun içinde bitirdiğinde yapmalıdır.

Bulut, senin her sıranın başında senin seçeceğin bir yönde ve senden uzağa olmak üzere 4 metre ilerler.

YARALA (193)

1. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Erişebileceğin bir yaratığa karşı büyülü bir yakın dövüş saldırısı yap. İsabet halinde hedef 3z10 çürütücü zarar alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z10 artar.



BÖCEK İSTİLASI (194)
5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 120 metre
Bileşenler: S, B, M (biraz şeker tanesi, biraz tahıl tohumu ve bir parça yağ)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Fırtına gibi dönen ve ısıran çekirgeler büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir nokta etrafındaki 8 metrelik yarıçapa sahip küremsi bir alanı kasıp kavurur. Küre, köşelerin etrafından döner. Küre, büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını korur ve alanı hafif engelli bölge ve zorlu arazi olarak değerlendirilir.

Bu alan ortaya çıktığında, bunun içindeki her bir yaratık Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bir yaratık bunda başarısız olursa 4z10 delici zarar alır, başarılı olursa verilen zararın yarısı alınır. Bir yaratık bu kurtulma kontrolünü bir tur esnasında ilk kez bu duman bulutuna girdiğinde veya sırasını bu duman bulutunun içinde bitirdiğinde yapmalıdır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z10 artar.

GÖRÜNMEZLİK (195)
2. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (akasya zamkı içine hapsolmuş bir kirpik)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Dokunduğun bir yaratık büyü sona erinceye değin görünmez olur. Hedefin giydiği veya üzerinde taşıdığı her şey, hedefin üzerinde olduğu sürece görünmezdir. Büyü, saldırı gerçekleştiren veya büyü yapan hedef için sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı görünmez yapabilirsin.

ZIPLA (196)
1. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir çekirgenin arka ayağı)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Bir yaratığa dokunursun. Büyü sona erinceye değin o yaratığın zıplama mesafesi üç katına çıkar.

TAKTAK (197)
2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde olan ve görebildiğin bir nesne seç. Bu nesne bir kapı, bir kutu, bir sandık, bir kelepçe, bir kilit veya bunlar gibi erişimi engelleyen başka sıradan veya büyülü bir nesne olabilir.

Sıradan bir kilit tarafından kilitli olanlar, sıradan bir nesneyle sıkışmış olanlar, sıradan bir nesneyle engellenmiş olanlar açılır veya serbest kalır. Eğer nesnenin birden fazla kilidi varsa, sadece biri açılmış olur.

Eğer *arkışlı kilit* büyüsü ile kapalı tutulan bir hedef seçersen o büyü 10 dakikalığına baskılanmıştır ki bu süre boyunca hedef normal olarak açılabilir, kapatılabilir.

Bu büyüyü yaptığında gürültülü bir tak sesi ki 120 metre ilerden duyulabilir, hedef nesneden çıkar.

EFSANEVİ BİLGİ (198)
5. seviye kehanet

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 250 altın para değerinde tütsü ve büyü tarafından tüketilmeyecek olan her biri en az 50 altın para değerinde olan dört fildişi çubuk)
Etkinlik Süresi: Anlık

Bir kişi, yer veya nesne adı ver veya anlat. Büyü, adını verdiğin şeyle ilgili önemli efsanevi bilgilerin kısa bir özetini zihnine getirir. Bu bilgi şu anda söylenmekte olan hikâyelerden, unutulmuş öykülerden hatta asla yaygın bir şekilde bilinmemiş gizli bilgilerden oluşabilir. Adını verdiğin şey efsanevi öneme sahip değilse hiçbir şey öğrenemezsin. Öğrenmek istediğin şeye dair ne kadar çok bilgiye sahipsen o kadar kesin ve detaylı bilgi elde edersin.

Öğrendiğin bilgi doğrudur ama mecazi bir şekilde gelebilir. Örneğin, elinde gizemli ve büyülü bir balta varsa, büyü şöyle bir bilgi verebilir: "Vah ki bu baltayı eline alan kötüye, çünkü sapı bile böler onun elini ikiye. Sadece gerçek bir Taşın Çocuğu, Moradin'in sevgilisi ve onun tarafından sevilen ulaşır baltanın gerçek gücüne, ancak dudaklarından *Rudnogg* sözcüğü dökülürse."

LEOMUND'UN GİZLİ SANDIĞI (199)
4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (en az 5.000 altın para değerindeki nadir maddelerden yapılmış, boyutları 1 metre, 75 santimetre ve 75 santimetre olan enfes bir sandık ve en az 50 altın para değerindeki aynı maddelerden yapılmış Minik boyutlu bir kopyası)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Sandığı ve içindeki her şeyi Aral Âlem'de saklarsın. Büyü için maddesel bileşen görevini yerine getiren sandık ve onun minik kopyasına dokunursun. Sandık 560 santimetreküplük (100x75x75 santimetre) cansız maddeyi içinde barındırabilir.

Sandık Aral Âlem'deyken onu çağırmak için eylemini kullanabilir ve minik kopyasına dokunabilirsin. Senden en fazla 2 metre uzaklıktaki boş bir alanda ve yerde ortaya çıkar. Sandığı, eylemini kullanarak ve hem sandığa hem de minik kopyasına dokunarak Aral Âlem'e geri gönderebilirsin.

60 gün sonra, büyünün etkisinin sona ermesi için her gün yüzde beş ihtimal vardır. Bu büyüyü tekrar yaparsan, minik kopya sandık yok olursa veya bir eylem olarak büyüyü sonlandırmayı seçersen, büyünün etkisi sona erer. Eğer büyü sona erer ve büyük sandık Aral Âlem'de kalırsa, geri elde edilemeyecek şekilde kaybolmuş demektir.



LEOMUND'UN MİNİK KULÜBESİ (200)
3. seviye güçlendirme (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi (4 metre yarıçaplı, yarım küre)
Bileşenler: S, B, M (ufak bir kristal boncuk)
Etkinlik Süresi: 8 saat

4 metre yarıçaplı, sabit, hareket ettirilemez, büyü gücünden bir kubbe senin etrafında ve senin üzerine oluşur ve büyünün etkinlik süresi boyunca sabit kalır. Eğer bu alanın içinden çıkarsan, büyü sona erer.

Boyutu Orta veya daha küçük olan dokuz yaratık seninle birlikte bu yarıkürenin içine sığabilir. Büyünün alanı daha büyük olan bir yaratığı veya dokuzdan fazla yaratığı içine alırsa büyü başarısız olur. Sen büyüyü yaptığında kubbenin içinde olan yaratıklar ve nesneler, bu alanda serbestçe hareket edebilir. Diğer tüm yaratıklar ve nesneler içeri giremez. Büyüler ve diğer büyülü etkiler kubbenin içine erişemez veya küreden dışarı çıkamaz. Kubbenin içindeki hava, dışarısı nasıl olursa olsun, rahat ve kurudur.

Büyü sona erinceye değin içerisinin alacakaranlık veya karanlık olmasını sağlayabilirsin. Kubbe dışarıdan mat veya senin istediğin herhangi bir renk görünür ama içeriden saydamdır.

KÜÇÜK ONAMA (201)
2. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Bir yaratığa dokunursun ve onu etkileyen ya bir hastalığı ya da bir durumu etkisiz hale getirirsin. Bu durumlar sadece kör olmuş, sağır olmuş, felç olmuş veya zehirlenmişten biri olmalıdır.

YÜKSEL (202)
2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (ya ufak bir deri daire ya da bir ucu sap olacak şekilde bir kupa bardak haline getirilmiş altın bir tel)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin ve senin seçtiğin bir yaratık ya da yerine oturmayan, hareket etmeye müsait bir nesne dikey olarak en fazla 8 metre yükselebilir ve büyünün etkin olduğu süre boyunca orada kalır. Büyü en fazla 250 kilogram ağırlığındaki bir hedefi kaldırabilir. Gönülsüz bir yaratık Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olursa bu büyüden etkilenmez.

Hedef sadece ulaşabileceği bir uzaklıkta bulunan yüzeye (örneğin bir duvar veya tavan) tutunarak, kendini ittirip çekerek hareket edebilir ki bu da onun sanki tırmanıyormuş gibi hareket etmesine olanak tanır. Sıra sana geldiğinde hedefin yüksekliğini en fazla 8 metre değiştirebilirsin. Eğer hedef sensen, hareketinin (hızının) bir parçası olarak yukarı veya aşağı doğru hareket edebilirsin. Aksi halde büyünün menzili içinde kalmak zorunda olan hedefi hareket ettirmek için eylemini kullanırsın.

Hedef, büyü sona erdiğinde eğer hala havadaysa hafifçe süzülerek yere konar.

IŞIK (203)
Güçlendirme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 saat

Hiçbir boyutu (en, boy, yükseklik) 4 metreden daha büyük olmayan bir nesneye dokunursun. Büyü sona erinceye değin bu nesne 8 metre etrafına (küre) parlak ışıkla, onun dışındaki 8 metreye de alacakaranlıkla aydınlatır. Işığın rengini sen belirlersin. Bu nesneyi mat bir şeyle tamamen örtmek ışığı engeller. Eğer onu tekrar yaparsan veya büyüyü dağıtırsan büyü sona erer.

Eğer düşman bir yaratık tarafından tutulan veya giyilen bir nesneyi hedefliyorsan, o yaratığın büyüden kaçınması için başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekir.

YILDIRIM OKU (204)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir sonraki sefer büyünün etkinlik süresi içinde mesafeli bir silahla saldırı yaptığında, silahın mühimmatı veya eğer silah atılabilir bir silahsa silahın kendisi, bir yıldırıma dönüşür. Saldırı kontrolünü normal olarak yaparsın. İsabet halinde hedefe, silahın normalde vereceği zarar yerine 4z8 yıldırım zararı, ıskalaması halinde verilen zararın yarısı verilir.

Saldırı isabet de olsa ıska da olsa hedefin 4 metre etrafında bulunan her bir yaratığın bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Eğer başarısız olurlarsa bu yaratıkların her biri 2z8 yıldırım zararı, başarılı olurlarsa verilen zararı yarısını alırlar.

Bunun ardından kullanılan mühimmat ya da atılabilir silah normal haline döner.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

ŞİMŞEK (205)
3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (40 metrelik hat)
Bileşenler: S, B, M (bir parça kürkü ve kehribardan, kristalden veya camdan yapılmış bir çubuk)
Etkinlik Süresi: Anlık

Kaynağı sen olan bir şimşek senin seçeceğin yönde 40 metre uzunluğunda ve 2 metre genişliğinde bir hat şeklinde ilerler. Bu hat üzerindeki her yaratığın bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Başarısız olan bir yaratık 8z6 yıldırım zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını alır.

Şimşek, etki alanındaki giyilmeyen veya taşınmayan yanıcı maddeleri tutuşturur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.



HAYVANLARI VEYA BİTKİLERİ BUL (206)
2. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir tutam tazı tüyü)
Etkinlik Süresi: Anlık

Belirli bir tür hayvangil veya bitkinin adını ver veya anlat. Etrafındaki doğanın seslerine odaklanarak eğer varsa 10 kilometre etrafında o türden bir yaratığın veya bitkinin hangi yönde ve ne kadar uzakta olduğunu öğrenirsin.

YARATIK BUL (207)
4. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir tutam tazı tüyü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Aşina olduğun bir yaratığı anlat ya da adını söyle. Senden en fazla 400 metre uzakta olduğu sürece o yaratığın yerini hissedersin. Eğer aradığın yaratık hareket halindeyse, hareketinin yönünü bilirsin.

Bu büyü senin bildiğin belirli bir yaratığın (bir insan veya bir tek boynuzlu at gibi) ya da en az bir kez yakından -en az 12 metre- görmüş olduğun bir yaratığın yerini belirler. Eğer tanımladığın veya adını verdiğin yaratık o anda başka bir biçimdeyse, *başkalaşım* büyüsünün etkisi altında olmak gibi, bu büyü onun yerini belirlemez.

Bu büyü aradığın yaratıkla senin aranda en az 4 metre genişliğinde ve akmakta olan bir su varsa, yani aradığın yaratığa doğrudan ulaşmanı engelliyorsa yaratığın yerini belirlemez.

NESNE BUL (208)
2. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (çatallı bir dal)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Aşina olduğun bir nesneyi anlat ya da adını söyle. Senden en fazla 400 metre uzakta olduğu sürece o nesnenin yerini hissedersin. Eğer aradığın nesne hareket halindeyse, hareketinin yönünü bilirsin.

Bu büyü senin bildiğin belirli bir nesnenin ya da en az bir kez yakından -en az 12 metre- görmüş olduğun bir nesnenin yerini belirler. Alternatif olarak aynı türden en yakındaki başka bir nesnenin yerini de belirleyebilir, mesela belirli bir tür giysi, mücevherat, ev eşyası, alet veya silah gibi.

Bu büyü aradığın nesneyle senin aranda herhangi bir kalınlıkta kurşun varsa, incecik bir kurşun levha dahi olsa aradığın nesnenin yerini belirlemez.

YOLGEZER (209)
1. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (biraz toz)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bir yaratığa dokunursun. Hedefin hızı büyü sona erinceye değin 4 metre artmıştır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir yaratığı hedef alabilirsin.

BÜYÜCÜ ZIRHI (210)
1. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir parça kurutulmuş deri)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Zırh giymeyen gönüllü bir yaratığa dokunursun ve büyü sona erinceye değin o yaratık büyülü bir koruyucu güçle sarılır. Hedefin temel ZS'si 13 + hedefin Çeviklik tamlayıcısı olur. Eğer hedef bir zırh giyerse veya sen bir eylem olarak bu büyüyü dağıtırsan, büyü sona erer.

BÜYÜCÜ ELİ (211)
Çağırma büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün menzili içinde, senin seçeceğin bir noktada hayaletimsi, havada süzülen bir el ortaya çıkar. El, ya büyünün etkinlik süresi boyunca ya da sen dağıtıncaya kadar varlığını sürdürür. Eğer aranız 12 metreden fazla açılırsa veya bu büyüyü tekrar yaparsan el ortadan kaybolur.

El'i kontrol etmek için bonus eylemini kullanabilirsin. Bir nesneye müdahale etmek, kapalı bir kapı veya pencereyi açmak, açık bir kutu, sandık vs. içinden bir nesneyi almak veya geri koymak veya bir şişenin içindekileri dökmek için eli kullanabilirsin. El'i kullanmaya her karar verdiğinde onu 12 metre ilerletebilirsin.

El saldıramaz, büyülü nesneleri etkinleştiremez veya 5 kilogramdan fazlasını kaldıramaz.

BÜYÜLÜ ÇEMBER (212)
3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M (kutsal su veya büyü tarafından tüketilecek olan en az 100 altın para değerinde toz gümüş ve toz demir)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde ve senin görebildiğin, yerde bir nokta merkez olmak üzere 4 metre yarıçaplı, 8 metre yüksekliğinde silindirik bir büyü alanı yaratırsın. Bu alan ne zaman yer veya başka bir yüzeyle temas etse parlayan runler orada görünmeye başlar.

Şu yaratık türlerinden bir veya birden fazlasını seç: Göksel, unsursal, perisel, buk veya hortlak. Çember, seçilen yaratık türünü şu şekillerde etkiler:

- Yaratık bu alana gönüllü olarak ve büyüsüz yollarla giremez. Eğer yaratık bu alana girmek için ışınlanma ya da diğer âlemlerarası yolları kullanmaya çalışırsa, öncelikle başarılı bir Karizma kurtulma kontrolü yapması gerekir.
- Bu alanın içinde olan yaratıklara karşı yaptığı saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.
- Bu alanın içindeki hedefler o yaratık tarafından tılsımlanamaz, korkutulamaz veya ele geçirilemez.

Bu büyüyü yaptığında, alanın sahip olduğu büyünün tersine çalışmasını da sağlayabilirsin, yani belirli bir yaratık türünün o silindirik alanı terk etmemesini sağlar ve böylece dışardaki hedefleri korumaya çalışırsın.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için büyünün etkinlik süresi 1 saat artar.



BÜYÜLÜ KAVANOZ (213)

6. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (en az 500 altın para değerinde bir mücevher, kristal, mezar sandığı veya başka bir tür süslü sandık)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Bedenin taş kesilmiş gibi kaskatı kesilirken ruhun büyünün etkinlik süresi boyunca büyünün maddesel bileşeni olarak kullandığın nesnenin içine girer. Ruhun bu nesnenin içindeyken o nesnenin yerindeymişsin gibi etrafında olup bitenleri algılarsın. Hareket edemez veya tepkilerini kullanamazsın. Alabileceğin tek eylem, ruhunun içine bulunduğu nesnenin en fazla 40 metre ilerisine ruhunu yansıtmaktır (atmak). Ya yaşamakta olan bedenine geri dönersin (büyü sona erer) ya da başka bir insanımsının bedenini ele geçirmeye çalışırsın.

Görebildiğin ve senden en fazla 40 metre uzaklıkta olan herhangi bir insanımsıyı ele geçirmeye çalışabilirsin (*kötülükten ve iyilikten korunma* veya *büyülü çember* büyülerinin içinde olan yaratıklar ele geçirilemezler). Hedef bir Karizma kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa ruhun hedefin bedenine girer ve hedefin ruhu, senin çıktığın büyünün maddesel bileşeni olarak kullandığın nesnenin içinde hapsolur. Başarılı olursa hedef onu ele geçirme girişimine direnir ve 24 saat boyunca onu yeniden ele geçirmeyi deneyemezsin.

Bir yaratığın bedenini ele geçirince onu kontrol edersin. Oyun puanların, ele geçirdiğin yaratığın puanlarıyla yer değiştirir. Ama bakış açını, Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını korursun. Kendi sınıfının niteliklerini kullanırsın. Eğer hedefin herhangi bir sınıf seviyesi varsa o sınıfın niteliklerinin hiçbirini kullanamazsın.

Bu esnada ele geçirilen yaratığın ruhu, kendi duyularını kullanarak içinde kapana kısıldığı nesneden etrafı algılayabilir ama ne hareket edebilir ne de eylem kullanabilir.

Bir bedeni ele geçirmişken senden en fazla 40 metre uzaktayken büyünün maddesel bileşeni olarak kullandığın ve içinden çıktığın nesneye geri dönmek için eylemini kullanabilirsin. Böylece ele geçirdiğin yaratığın ruhu da kendi bedenine döner. Eğer sen içindeyken ele geçirdiğin beden ölürse yaratık ölmüş demektir ve kendi büyü kurtulma GS'ne karşı bir Karizma kurtulma kontrolü yapman gerekir. Başarılı olursan ve eğer büyünün maddesel bileşeni olarak kullandığın, ruhunun içinden çıktığı nesne en az 40 metre yakınındaysa, ona geri dönersin. Aksi halde ölürsün.

Eğer büyünün maddesel bileşeni yok olursa veya büyü sona ererse ruhun anında bedenine geri döner. Eğer bedenin senden 40 metreden fazla uzaktaysa ya da ona dönmeye çalıştığında bedenin ölü haldeyse, ölürsün. Yok edildiğinde başka bir yaratığın ruhu büyünün maddesel bileşeninin içindeyse, o yaratığın ruhu eğer bedeni hayattaysa ve en fazla 40 metre uzaktaysa, bedenine geri döner, aksi halde o yaratık da ölür.

Büyü sona erdiğinde, büyünün maddesel bileşeni yok olur.

BÜYÜLÜ OK (214)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyülü güçten üç parlayan ok yaratırsın. Her bir ok, büyünün menzili içinde bulunan ve görebildiğin ve senin seçtiğin bir yaratığı vurur. Bir ok, hedefine 1z4 + 1 büyü gücü zararı verir. Okların hepsi aynı anda saldırır ve onları tek veya farklı hedeflere yönlendirebilirsin.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için büyü, fazladan bir ok daha yaratır.

BÜYÜLÜ AĞIZ (215)

2. seviye illüzyon (yanılsama) (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan bir parça bal peteği ve en az 10 altın para değerinde yeşim taşı tozu)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Büyünün menzili içindeki bir nesneye bir mesaj yerleştirirsin. Bu mesaj tetikleyici şartlar yerine geldiğinde seslendirilir. Görebildiğin, başka bir yaratık tarafından giyilmeyen veya taşınmayan bir nesne seç. Daha sonra istediğin mesajı söyle. Mesaj 25 sözcükten uzun olmamalıdır ama süresi 10 dakika olabilir. Son olarak mesajını seslendirecek tetikleyici durumu belirle.

Bu durum meydana geldiğinde, nesne üzerinde büyülü bir ağız şekli ortaya çıkar ve senin sesinle ve kullandığın ses tonuyla mesajını seslendirir. Eğer seçtiğin nesnenin üzerinde bir ağız veya ağıza benzeyen bir şekil varsa (örneğin bir heykelin ağzı), büyülü ağız, o şekli hareket ettirir, mesajın o ağızdan çıkıyormuş gibi görünür. Bu büyüyü yaptığında, mesaj verildikten sonra büyünün sona erip ermeyeceğini ya da belirlediğin tetikleyici şart meydana gelirse mesajın tekrarlanıp tekrarlanmayacağına karar verirsin.

Tetikleyici şart istediğin kadar genel veya detaylı olabilir. Ama nesnenin en az 12 metre yakınında, görülebilir veya duyulabilir bir durum olması gerekir. Örneğin, herhangi bir yaratığın ona 12 metreden fazla yaklaşması halinde veya ondan en fazla 12 metre uzakta bir gümüş zil (veya çan) çaldığında ağızın konuşması talimatını verebilirsin.

BÜYÜLÜ SİLAH (216)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyüsüz bir silaha dokunursun. Büyü sona erinceye değin o silah saldırı ve zarar kontrollerine +1 bonus kazanan büyülü bir silah haline gelir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, fazladan bonus +2 olur. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında fazladan bonus +3 olur.



BÜYÜK İMGE (217)
3. seviye illüzyon

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça koyun postu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

8 metreküpten büyük olmayan bir nesnenin, yaratığın veya başka bir şeyin görüntüsünü yaratırsın. İmge, büyünün menzili içinde senin belirlediğin bir noktada ortaya çıkar ve büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını sürdürür. Ses, koku ve ısı da dâhil olmak üzere tamamen gerçek görünür. Bununla beraber zarar vermeye yetecek kadar soğuk veya sıcak, bir yaratığa gümbürtü zararı verecek veya onu sağır edecek kadar sesli veya kokusu bir yaratığı hasta edecek kadar şiddetli olmaz (bir ünkürlünün kokusu gibi).

Yanılsamanın menzili içinde olduğun sürece eylemini kullanarak bu yanılsamayı büyünün menzili içindeki başka bir noktaya hareket ettirebilirsin. İmgenin yeri değişirken onun görüntüsünü de değiştirebilirsin ki böylece hareket, görüntüye uyar. Örneğin, eğer bir yaratık imgesi yaratırsan ve onu hareket ettirirsen, görüntüyü sanki yürüyormuş gibi gösterebilirsin. Benzer şekilde yanılsamanın farklı zamanlarda farklı sesler çıkartmasını da sağlayabilir, hatta karşılıklı bir görüşme bile gerçekleştirebilirsin.

İmgeyle fiziksel etkileşim onun bir yanılsama olduğunu ortaya çıkarır çünkü içinden geçerler. Eylemini kullanarak imgeyi incelemek ve onun bir yanılsama olup olmadığını öğrenmek isteyen bir yaratık senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapmalıdır. Eğer yaratık yanılsamayı fark ederse, o yanılsamanın içini ve ardını görebilir ve diğer imgenin diğer duyusal özellikleri, o yaratık için zayıflar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında imge, senin konsantrasyonuna ihtiyaç duymaksızın, dağıtılıncaya kadar varlığını sürdürür.

TOPLU YARALARI İYİLEŞTİRME (218)
5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin seçtiğin bir noktadan etrafa iyileştirme gücü yayılır. Seçtiğin noktanın 12 metre yarıçapı içinde bulunan en fazla altı yaratık seç. Her bir yaratık 3z8 + senin büyü yapma tamlayıcına eşit can puanı kazanır. Bu büyünün hortlaklar ve yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 5. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen iyileştirme gücü 1z8 artar.

TOPLU İYİLEŞTİRME (219)
9. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Devasa bir iyileştirme gücü senden yayılır ve etrafındaki yaralı yaratıkları iyileştirir. Büyünün menzili içinde ve senin görebildiğin yaratık (ya da yaratıkları, sayı sınırı yoktur) iyileştirmek için harcayabileceğin 700 can puanın vardır. Bu büyü ile iyileşen yaratıklar ayrıca tüm hastalıklarından iyileşir, onları kör veya sağır yapan etkilerden de kurtulur. Bu büyünün hortlaklar veya yapılar üzerinde etkisi yoktur.

TOPLU İYİLEŞTİRME SÖZCÜĞÜ (220)
3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Dudaklarından onama sözcükleri dökülürken büyünün menzili içinde bulunan ve görebildiğin en fazla altı yaratık 1z4 + büyü yapma yetenek tamalayıcına eşit can puanı kazanır. Bu büyünün hortlaklar ve yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen iyileştirme gücü 1z4 artar.

TOPLU ÖNERİ (221)
6. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir yılan dili ve ya bir parça bal peteği ya da bir damla zeytin yağı)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Büyünün menzili içinde olan görebildiğin, seni duyup anlayabilen en fazla on iki yaratığı büyülü olarak etkileyebilir, belirli bir hareket tarzını benimsemelerini (bir veya iki cümleyle ifade edilecek kadar) sağlayabilirsin. Tılsımlanamayan yaratıkların bu etkiye karşı bağışıklığı vardır. Öneri öyle bir şekilde söylenmelidir ki benimsetilmek istenen hareket tarzı mantıklı olsun. Hedef yaratığa (veya yaratıklara) kendisini bıçaklamasını, kendini bir mızrağın üzerine atmasını, ateşe vermesini veya buna benzer hedef için zararlı olduğu bariz olan öneriler büyünün etkisini otomatik olarak ortadan kaldırır.

Her yaratık bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunduğu takdirde hedef, önerini elinden gelen en iyi şekilde izler. Önerilen hareket tarzı, büyünün etkin olduğu sürenin tamamını kapsayabilir. Eğer önerilen hareket tarzı daha kısa bir sürede tamamlanabilir bir şeyse hedef kendisinden yapılmasını istediği şeyi yaptığında büyü sona erer.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca özel bir şeyin gerçekleştirilmesini tetikletecek özel bir şart da belirleyebilirsin. Örneğin, bir grup askere karşılaşacakları ilk dilenciye tüm paralarını vermelerini önerebilirsin. Eğer büyü sona ermeden belirlenen şart gerçekleşmezse, istenilen hareket tarzı yerine getirilmez.

Eğer sen veya arkadaşlarından biri büyünün hedef aldığı yaratıklardan birine zarar verirseniz büyü o yaratık için sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, büyünün etkinlik süresi 10 gün olur. Bu büyüyü 8. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında büyünün etkinlik süresi 30 gün olur. Bu büyüyü 9. seviyeden bir büyü haznesi kullanarak yaptığında büyünün süresi bir yıl ve bir gün olur.

LABİRENT (222)
8. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığı labirentimsi bir yan âleme gönderirsin. Hedef büyünü süresi boyunca veya



labirentten kurtuluncaya değin orada kalır.

Hedef, labirentten kurtulmak için eylemini kullanabilir. Böyle yaptığında GS 20 Zekâ kontrolü yapar. Eğer başarılı olursa, kaçar ve büyü sona erer (bir minotor veya bir süseren zebanisi otomatik olarak başarılı olur).

Büyü sona erdiğinde hedef bıraktığı yerde veya orası doluysa, en yakın boş alanda ortaya çıkar.

TAŞLA BÜTÜNLEŞ (223)

3. seviye dönüşüm (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 8 saat

Tüm vücudunu kaplayacak kadar büyük taş bir nesne veya yüzeyin içine adım atar, kendini ve üzerindeki her şeyi, büyünün etkin olduğu süre boyunca taşla bütünleştirirsin. Hareketini kullanarak dokunabildiğin bir noktasında taşın içine adım atarsın. Büyüsüz duyular aracılığıyla varlığına dair hiçbir görünüz iz kalmaz.

Taşla bütünleşmişken dışarıyı göremezsin ve dışarıda olan biteni duymak için yapacağın herhangi bir Bilgelik (Algı) kontrolünün dezavantajı vardır. Zamanın geçişinin farkındasındır ve taşla bütünleşmişken kendine büyü yapabilirsin. Hareketini kullanarak taşa girdiğin yerden geri çıkabilirsin ki bu büyüyü sonlandırır. Aksi halde hareket edemezsin.

Taşa verilen küçük fiziksel zararlar sana işlemez ama kısmen parçalanması veya şeklinin değişmesi (artık içine sığmayacağın bir şekil değişimi) senin taşın içinden atılmanla ve 6z6 sersemletici zarar almanla sonuçlanır. Taşın tamamen yok edilmesi de (veya başka bir maddeye dönüştürülmesi) aynı şekilde senin taştan atılman ama bu sefer 50 sersemletici zarar almanla sonuçlanır. Eğer taştan atılırsan, taşa ilk girdiğin yere en yakın olan boş yere atılırsın ve durumun yere düşmüş olur (yere devrilmiş).

MELF'İN ASİT OKU (224)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (toz haline getirilmiş ravent yaprağı ve engerek midesi)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir hedefe, parlayan, yanardöner yeşil bir ok fırlar ve onun üzerine asit saçarak patlar. Hedefe karşı bir mesafeli büyü saldırı kontrolü yap. İsabet halinde hedef anında 4z4 zehir zararı almakla kalmaz bir sonraki sırasının sonunda da 2z4 asit zararı alır. Iska halinde ok hedefe ilk zararda alınanın yarısını verirken, sonraki sırasının sonunda hiç zarar vermez.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar (hem ilk andaki hem sonraki) 1z4 artar.

ONARMA (225)

Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (iki tane mıknatıs taşı)
Etkinlik Süresi: Anlık

Bu büyü kırık bir zincir halkası, iki ayrılmış yani kırık bir anahtar, yırtılmış bir pelerin veya sızdıran bir matara gibi bir nesnedeki tek bir çatlak veya yırtığı onarır. Çatlak veya kırığın herhangi bir boyutu 50 santimetreden fazla olmadığı müddetçe onu onarırsın ve önceki hasara dair hiçbir iz kalmaz.

Bu büyü, büyülü bir nesne veya yapının fiziksel hasarını giderebilir ama üzerindeki veya içindeki büyü etkisini geri getiremez.

MESAJ (226)

Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça bakır tel)
Etkinlik Süresi: 1 tur

Büyünün menzili içindeki bir yaratığa doğru parmağını uzatırsın ve bir mesaj fısıldarsın. Hedef (ve sadece hedef) bu mesajı duyar ve sadece senin duyabileceğin bir fısıltıyla cevaplayabilir.

Eğer hedefe aşinaysan ve onun orada olduğunu biliyorsan, bu büyü katı nesneler tarafından engellenmez. Büyülü sessizlik, 50 santimetrelik beton veya taş, 2 santimetrelik sıradan madenler, ince bir kurşun levha veya 1 metrelik tahta, büyüyü engeller. Büyünün düz bir hattı izlemesine gerek yoktur, köşelerden dönebilir açıklıklardan geçebilir.

GÖK TAŞI YAĞMURU (227)

9. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 2 kilometre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin dört farklı noktaya gökten alevler içindeki taşlar yağar. Senin seçeceğin her bir noktanın 16 metre etrafındaki her yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. 16 metrelik yarıçapa sahip küre şekilli çarpma alanları köşelerden etkilenmez. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 20z6 ateş zararı ve 20z6 sersemletici zarar alır. Başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Birden fazla çarpma alanına maruz kalan bir yaratık sadece bir kez etkilenir.

Büyü, etkinlik alanındaki nesnelere zarar verir ve giyilmeyen veya taşınmayan yanıcı nesneler tutuşur.

BOŞ ZİHİN (228)

8. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 24 saat

Büyü sona erinceye değin dokunduğun tek bir gönüllü yaratık zihinsel zarara, duygularını sezecek veya düşüncelerini okuyacak tüm etkilere, kehanet büyülerine ve tılsımlanmış olma durumuna karşı bağışıklık kazanır. Bu büyü *dilek* büyüsünü veya hedefin zihnini etkilemek veya hedef hakkında bilgi almak için kullanılan benzer güçlü büyüleri ve etkileri de boşa çıkartır.



KÜÇÜK İLLÜZYON (229)
İllüzyon (yanılsama) büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça koyun postu)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün etkinlik süresi boyunca büyünün menzili içinde bir sesi veya bir nesnenin görüntüsünü yaratırsın. Eylemini kullanarak onu dağıttığında ya da bu büyüyü tekrar yaptığında yanılsama sona erer.

Eğer bir ses yaratırsan sesin şiddeti bir fısıltıdan bir çığlığa kadar değişebilir. Senin veya başka birinin sesi olabilir. Bir aslanın kükremesi, davulların gümbürtüsü veya senin seçtiğin başka bir ses olabilir. Büyünün süresi boyunca ses, şiddeti azalmadan çıkmaya devam edebilir ya da sen büyü sona ermeden önce farkı zamanlarda farklı şiddetlerde olmasını sağlayabilirsin.

Bir sandalye, ayak izi veya küçük bir sandık gibi bir nesnenin görüntüsünü yaratırsan 2 metreküpten daha büyük olamaz. Onu inceleyen bir yaratık, senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yaparak karşısındaki şeyi bir yanılsama olduğunu öğrenebilir. Eğer bir yaratık yanılsamanın gerçek olmadığını anlarsa, o yaratık için yanılsama zayıf bir hal alır.

BÜYÜK ILGIM (230)
7. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Görüş
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 10 gün

En fazla 2 kilometrekarelik bir alanı görünüşüyle, sesiyle, kokusuyla ve hatta diğer başka özellikleriyle başka bir yermiş gibi gösterebilirsin. Bununla beraber bu alanın genel özellikleri aynı kalır. Böylece açık alanlar veya bir yol sanki bataklık, tepe, yarık veya başka aşılması zor hatta imkânsız bir yermiş gibi görünebilir. Bir gölet otlak gibi, bir uçurum ufak bir eğimmiş gibi veya kayalık bir yamaç geniş ve düz bir yolmuş gibi görünebilir.

Benzer şekilde binaların görünümünü değiştirebilir, eğer hiç bina yoksa ekleyebilirsin. Büyü yaratıkları gizlemez, üzerini örtmez veya onları eklemez.

Yanılsama işitsel, görsel, fiziksel ve kokusal etmenleri içerir. Dolayısıyla açık alan zorlu arazi haline (veya tam tersi) gelebilir; normalde olmayan engeller ekleyerek hareketi güçleştirebilir. Hayali alanın herhangi bir parçası (örneğin bir taş veya sopa) büyünün alanından çıkarılır çıkarılmaz ortadan kaybolur.

Gerçekgörüye sahip bir yaratık bu alanın gerçek halini görebilirse de bu hayali alanın diğer özellikleri var olmaya devam eder. Yani böyle bir yaratık gerçek olmayan bir arazi üzerinde olduğunu bilir ama halen bu alanla fiziksel olarak etkileşime geçebilir.

AYNA İMGE (231)
2. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Senin bulunduğun alanda, senin üç adet kopyan ortaya çıkar. Büyü sona erinceye değin kopyalar seninle birlikte hareket eder, senin hareketlerini kopyalar, yerlerini değiştirirler. Bunu öyle bir şekilde yaparlar ki hanginizin gerçek, hanginizin yanılsama olduğu anlaşılmaz hale gelir. Yanıltıcı kopyaları dağıtmak için eylemini kullanabilirsin.

Büyünün etkinlik süresi boyunca ne zaman bir yaratık saldırmak için seni hedef alsa saldırının sana mı yoksa kopyalardan birine mi denk geleceğini belirlemek için bir z20 at.

Eğer üç kopyan varsa, saldırının bir kopyaya denk gelmesi için z20'nin 6 veya daha yüksek gelmesi gerekir. Eğer iki kopyan varsa, saldırının bir kopyaya denk gelmesi için z20'nin 8 veya daha yüksek gelmesi gerekir. Eğer bir kopyan varsa, saldırının ona denk gelmesi için z20'nin 11 veya daha yüksek gelmesi gerekir.

Bir kopyanın ZS'si 10 + senin Çeviklik tamlayıcındır. Eğer bir saldırı bir kopyaya isabet ederse, o kopya yok olur. Bir kopya sadece isabetli bir saldırı sonucunda yok edilebilir. Diğer tüm zararları ve etkileri yok sayar. Üç kopya da yok edildiğinde büyü sona erer.

Bir yaratık göremiyorsa, körgörüşü gibi görüşten başka duyularını kullanıyorsa veya gerçekgörüyle olduğu gibi yanılsamaların sahte olduğunu algılayabiliyorsa o yaratık bu büyüden etkilenmez.

SAPTIR (232)
5. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Şu anda bulunduğu yerde aldatıcı bir kopyan ortaya çıkarken görünmez olursun. Bu kopya, büyünün süresi boyunca var olur ama görünmezliğin, bir saldırı veya büyü yaptığın anda sona erer.

Eylemini kullanarak kopyanı kendi hızının iki katı hızla (iki katı mesafe) hareket ettirebilir, çeşitli el-kol hareketleri yaptırabilir, konuşturabilir ve istediğin şekilde davranmasını sağlayabilirsin.

Sanki onun olduğu yerdeymişsin gibi onun gözlerinden görüp, kulaklarından duyabilirsin. Ne zaman sıra sana gelse bonus eylemini kullanarak kopyanın duyuları ile kendi duyularını kullanma arasında seçim yani bir geçiş yapabilirsin. Kopyanın duyularını kullanırken, kör, sağır ve etrafında olan bitenlere karşı umursamaz bir durumda olursun.

SİSLİ ADIM (233)
2. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Bir anlığına gümüşi bir sis etrafını sararken, görebildiğin, boş olan ve senden en fazla 12 metre uzakta olan bir yere ışınlanabilirsin.



ANIYI DEĞİŞTİR (234)
5. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Başka bir yaratığın anılarını yeniden şekillendirmeye çalışırsın. Görebildiğin bir yaratık Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Eğer bu yaratıkla savaş halindeysen, kurtulma kontrolünde avantajı vardır. Başarısız olursa büyünün etkinlik süresi boyunca hedef yaratık senin tarafından tılsımlanmış olur. Tılsımlanmış yaratığın durumu güçsüzdür ve etrafında olan bitenlere karşı kayıtsızdır ama seni duyabilir. Eğer herhangi bir zarar alırsa veya başka bir büyünün hedefi haline gelirse büyü sona erer ve hedefin hiçbir anısı değişmez.

Tılsım sürerken son 24 saat içinde meydana gelmiş ve 10 dakikadan fazla olmayan bir olaya ait anıyı değiştirebilirsin. Hedefin bu olaya ait anılarını tamamen silebilir, olaya ait detayları mükemmel derecede hatırlamasını sağlayabilir, olaya ait detayları değiştirebilir veya onun yerine başka bir olay yani başka bir anı yerleştirebilirsin.

Anılarının nasıl etkilendiğini anlatmak için hedef yaratıkla konuşabilmelisindir ve değiştirdiğin anıların iyice yerleşmesi için senin konuştuğun dili anlamalıdır. Hedef yaratığın zihni, senin anlatımındaki herhangi bir boşluğu doldurur. Eğer değiştirilen anıyı anlatmayı bitirmeden büyü sona ererse, yaratığın anısı değişmemiş demektir. Aksi takdirde büyü sona erdiğinde değiştirilen anı yerine yerleşmiş olur.

Değişmiş bir anının bir yaratığın nasıl hareket edeceğini de değiştirmesi gerekmez. Özellikle değiştirilen anı hedef yaratığın doğal eğilimleri, bakış açısı veya inancıyla çelişiyorsa. Başından aşağı asit dökmekten zevk almak gibi son derece mantık dışı bir duruma ait bir anı yaratmak, hedef yaratık tarafından sanki bu anı bir kâbusa aitmiş gibi tamamen görmezden gelinebilir. ZE, değiştirilen bir anının, hedef yaratığı belirli bir şekilde etkilemeyecek kadar mantık dışı olduğuna karar verebilir.

Hedefe yapılan bir *laneti kaldır* veya *büyük onama* büyüsü hedefin gerçek anısını yerine geri getirir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 6. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, hedefin zihninde değiştirebileceğin anını bulunma süresi 24 saatten 7 güne (6. seviye), 30 güne (7. seviye), 1 yıla (8. seviye) veya hedefin hayatında geçmişte herhangi bir ana (9. seviye) çıkar.

AY IŞIĞI (235)
2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (ay tohumu bitkisinden birkaç tohum ve bir parça yanardöner feldspat)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir nokta merkez olmak üzere 2 metre yarıçapında ve 16 metre yüksekliğinde silindirik, soluk bir gümüşi ışın gökten yere iner. Büyü sona erinceye değin bu silindirik alan alacakaranlıkla aydınlanır.

Bir yaratık kendi sırasında ilk kez bu alana girerse veya sırasına bu alanda başlarsa, şiddetli bir acı veren hayaletimsi alevlere bürünür ve bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 2z10 ışıltı zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Bir biçimdeğiştiren bu kontrolü dezavantajla yapar. Başarısız olursa anında asıl biçimine geri döner ve bu alandan çıkıncaya değin başka bir biçim alamaz.

Bu büyüyü yaptıktan sonraki sıralarında, eylemini kullanarak onu herhangi bir yönde 24 metre ilerletebilirsin.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z10 artar.

MORDENKAİNEN'İN SADIK TAZISI (236)
4. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (minik bir gümüş düdük, bir kemik parçası ve bir ip)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yerde hayalet bir bekçi köpeği yaratırsın ki büyünün etkinlik süresi boyunca yarattığın alanda durur ta ki sen bir eylemini kullanarak onu dağıtıncaya ya da ondan 40 metreden fazla uzaklaşıncaya kadar.

Bu tazı senden başka tüm yaratıklar için görünmezdir ve zarar verilemez. Boyutu Küçük veya daha büyük olan bir yaratık, büyüyü yaptığında belirlediğin parolayı söylemeden ona 12 metreden fazla yaklaşınca tazı sesli bir şekilde havlamaya başlar. Tazı görünmez yaratıkları görür ve Aral Âlem'i de görür. Yanılsamaları yok sayar.

Her sıranın başında, tazı sana düşman olan ve ondan en fazla 2 metre uzakta olan bir yaratığı ısırmaya çalışır. Tazının saldırı bonusu senin büyü yapma yetenek tamlayıcın + yetkinlik bonusundur. Isırmayı başarırsa 4z8 delici zarar verir.

MORDENKAİNEN'İN MUAZZAM MALİKÂNESİ (237)
7. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 120 metre
Bileşenler: S, B, M (her biri en az 5 altın para değerinde olan şu bileşenler: fildişinden oyulmuş minik bir geçit, ufak bir cilalanmış mermer parçası, minik bir gümüş kaşık)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Büyünün menzili içinde büyünün etkinlik süresi boyunca var olacak boyutlararası bir konak yaratırsın. Sahip olduğu tek girişin nerede olacağını sen belirlersin. Giriş zayıf bir ışıkla parlar, 2 metre genişliğinde ve 4 metre yüksekliğindedir. Geçit açık kaldığı sürece sen ve büyüyü yaptığında belirlediğin tüm yaratıklar bu boyutlararası yere girebilir. En az 12 metre yakınında bulunduğun sürece bu geçidi açabilir veya kapayabilirsin. Kapattığında, geçit görünmezdir.

Geçidin ardında muazzam bir giriş alanı ve sayısız oda vardır. İçerideki hava temiz, taze ve ılıktır.

Yapıyı ve odaları istediğin gibi şekillendirebilirsin ama 50 odadan fazla oda yaratamazsın ki her birinin eni, boyu ve genişliği 4 metreyi geçemez. Bu malikâne senin istediğin gibi süslenmiş ve düzenlenmiştir. 100 kişiye dokuz farklı tür yemekten oluşan bir ziyafet vermeye yetecek kadar gıda maddesine sahiptir. Neredeyse görünmez olan 100 hizmetkâr giren herkese hizmet eder. Bu hizmetkârların görünüşüne ve kıyafetlerine sen karar verirsin. Senin emirlerine tamamen itaat ederler. Her bir hizmetkâr normal bir insanın yapabileceği her türlü şeyi yapabilir ama başka bir yaratığa doğrudan zarar veremez veya eylem kullanamaz. Bundan dolayı hizmetkârlar istenilen şeyleri getirebilir, temizlik ve tamir yapabilir, giysileri



katlayabilir, ateşleri yakabilir, yemek getirebilir, içecek verebilir vs. Hizmetkârlar malikâne içinde istedikleri yere gidebilir ama dışarı çıkamazlar. Bu büyü aracılığıyla yaratılan nesneler, eşyalar vs. malikânenin dışına çıkınca dumana dönüşüp, dağılır. Büyü sona erdiğinde boyutlararası alanda bulunan tüm yaratıklar girişe en yakın boş alana atılır.

MORDENKAİNEN'İN KİŞİSEL SIĞINAĞI (238)

4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (ince bir kurşun levha, bir parça mat cam, yünden veya giysiden bir tıpa ve toz haline getirilmiş zebercet)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Büyünün menzili içinde büyüsel açıdan güvenli olan bir alan yaratırsın. Bu alan bir küp şeklindedir ve eni, boyu, genişliği 2 metre kadar küçük veya 40 metre kadar büyük olabilir. Büyü, etkinlik süresi boyunca sürer ya da sen bir eylemini kullanıp onu dağıtırsın.

Bu büyünün ne tür bir güvenlik sağlayacağını sen belirlersin ki bunlar aşağıdakilerden biri veya hepsi olabilir:

- Belirlenen alanın sınırlarından içeri ses geçemez.
- Belirlenen alanın sınırları karanlık ve sisli görünür ki içerisinin görülmesini engeller (karagörü dâhil).
- Kehanet büyüleri tarafından yaratılar duyular bu alanın içinde oluşamaz veya alanın sınırlarından içeri geçemez.
- Bu alanın içindeki yaratıklar kehanet büyülerinin hedefi olamaz.
- Bu alanın içine ve dışına hiçbir şey ışınlanamaz.
- Bu alan içinde âlemsel yolculuk engellenir.

Bu büyüyü aynı yerde bir yıl boyunca her gün yapmak, bu büyüyü o yerde daimi hale getirir.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 4. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için küp şeklinden alanın her üç boyutunu 40 metre daha arttırabilirsin. Böylece 5. seviyeden bir büyü haznesi kullandığında oluşturduğu küpün boyutları 80 metre olabilir.

MORDENKAİNEN'İN KILICI (239)

7. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (kabzası ve balçağı bakır ve çinkodan olan 250 altın para değerinde minik bir platin kılıç)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde havada süzülen kılıç şekilli bir güç alanı yaratırsın. Bu alan etkinlik süresi boyunca var olur.

Kılıç ortaya çıktığında, kılıcın en fazla 2 metre yakınında olan bir hedefe karşı yakın dövüş büyü saldırısı yaparsın. İsabet halinde hedef 3z10 büyü gücü zararı alır. Büyü sona erinceye değin ne zaman sıra sana gelse bonus eylemini kullanarak kılıcı görebileceğin ve en fazla 8 metre ileride bulunan bir yere gönderip aynı veya farklı bir hedefe bu saldırıyı tekrar yapabilirsin.



YERİ OYNAT (240)
6. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (demir bir bıçak ve içinde çeşitli toprak türleri bulunan ufak bir kese – kil, balçık ve kum)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 2 saat

Büyünün menzili içinde bir kenarı 16 metreden uzun olmayan bir alan belirle. Büyünün etkin olduğu süre boyunca bu alandaki toprağı, kumu veya kili istediğin gibi şekillendirebilirsin. Bölgenin yüksekliğin azaltıp artırabilir, bir hendek yaratıp doldurabilir, bir duvar yükseltip ortadan kaldırabilir veya bir sütun yaratabilirsin. Böyle değişikliklerin uzunluğu, bölgenin en büyük uzunluğunun yarısını geçemez. Yani, eğer 16 metrekarelik bir alanla uğraşıyorsan en fazla 8 metrelik bir sütun yaratabilir, bu alanı 8 metre yükseltebilir veya alçaltabilir, 8 metre derinliğinde bir hendek yaratabilirsin vs. Bu değişikliklerin gerçekleşmesi 10 dakika sürer.

Büyüye konsantre olarak geçirdiğin her 10 dakikanın sonunda değiştirmek için yeni bir alan seçebilirsin.

Arazinin dönüşümü yavaş olduğu için yerin hareketleri nedeniyle yaratıklar genellikle tuzağa düşürülemez veya yaralanamazlar.

Bu büyü doğal bir taşı veya taştan bir binayı etkileyemez. Kayalar ve binalar yeni araziye uyum sağlamak için hareket eder, yer üzerinde kayar. Araziye verdiğin yeni şekil bir bina için uygun değilse, o bina çökebilir.

Benzer şekilde bu büyü bitki yaşamını ve büyümesini de doğrudan etkilemez. Hareket eden toprak parçası, üzerindeki bitkileri de yanında götürür.

BULUNMAZLIK (241)
3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan 25 altın para değerinde olup hedefin üzerine serpiştirilecek bir tutam elmas tozu)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Büyünün etkin olduğu süre boyunca dokunduğun bir yaratığı kehanet büyülerinden saklarsın. Hedef gönüllü olmalı ya da eni, boyu, yüksekliği 4 metreden fazla olmamalıdır. Hedef kehanet büyülerinin hedefi olamaz veya büyülü gözetleme duyularıyla algılanamaz.

NYSTUL'UN BÜYÜLÜ AYLASI (242)
2. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (ufak bir ipek kare)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Bir yaratık veya nesnenin üzerine yanılsama büyüsü yaparsın. Böylece kehanet büyüleri o yaratık veya nesneye dair yanlış bilgi edinir. Hedef gönüllü bir yaratık ya da başka bir yaratık tarafından taşınmayan veya giyilmeyen bir nesne olabilir.

Büyüyü yaptığında aşağıdaki etkilerden birini seç. Etki, büyünün etkinlik süresi boyunca var olur. Bu büyüyü ve aynı etkiyi aynı yaratık veya nesneye 30 gün boyunca her gün yaparsan yanılsama dağıtılıncaya kadar varlığını sürdürür.

Sahte Ayla. Büyülü aylaları tespit eden *büyüyü tespit et* gibi büyülere farklı görünmesi için hedefin görünme şeklini değiştirirsin. Büyüsüz bir nesneyi büyülüymüş gibi, büyülü bir nesneyi büyüsüzmüş gibi gösterebilir veya nesnenin büyülü aylasını değiştirip senin seçtiğin, nesnenin ait olmadığı bir büyü okulundanmış gibi yapabilirsin. Bu etkiyi bir nesne üzerinde kullandığında, nesneyi eline alan her yaratığın sahte büyüyü görmesini sağlayabilirsin.

Maske. Hedefin bir kutsamanın İlahi Sezgi veya *sembol* büyüsünün tetiği gibi yaratık türlerini belirleyen büyülere ve büyülü etkilere karşı farklı görünmesini sağlarsın. Bir yaratık türü seçersin ve diğer büyüler ile büyülü etkiler hedefi, senin seçtiğin yaratık türüne veya bakış açısına ait görür.

OTİLUKE'UN BUZ KÜRESİ (243)
6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 120 metre
Bileşenler: S, B, M (ufak bir kristal küre)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde seçeceğin bir noktaya elini uzatırsın ve parmak uçlarında dondurucu soğukta bir küre oluşarak seçtiğin noktaya doğru fırlar ve yarıçapı 24 metre olan bir küre halinde patlar. Bu alandaki her yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olunması halinde yaratık 10z6 soğuk zararı alır. Başarılı olunursa verilen zararın yarısı alınır.

Bu küre bir su kütlesine veya aslında su olan bir sıvıya (su-temelli yaratıklar hariç) çarparsa, onun 12 metrekarelik alanını 15 santimetre derinliğinde buza döndürür. Bu buz 1 dakika boyunca var olur. Donan suyun üzerinde yüzen yaratıklar, tuzağa düşmüştür. Tuzağa düşen bir yaratık serbest kalmak için eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşı bir Güç kontrolü yapmalıdır.

Eğer istersen büyüyü tamamladığında oluşturduğun buz küresini fırlatmayabilirsin. Bunu tercih edersen bir sapan taşı büyüklüğünde, dokunulursa soğuk hissettiren ufak bir küre elinde ortaya çıkar. İstediğin zaman sen veya bu küreyi verdiğin başka bir yaratık onu eliyle fırlatabilir (en fazla 12 metre ileriye) veya sapanla (sapanın normal menzili) fırlatabilir. Çarptığı anda kırılır ve normalde büyüyü yaptığında oluşan etkiler ortaya çıkar. Ayrıca bu küreyi kırmadan da bir yere koyabilirsin. 1 dakikanın ardından eğer küre henüz kırılmadıysa, patlar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.



OTİLUKE'UN DİRENÇLİ KÜRESİ (244)
4. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (şeffaf bir kristal yarım küre ve akasya zamkından ilkine uygun diğer bir yarım küre)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Göz kamaştıran, yanardöner bir güç küresi büyünün menzili içindeki boyutu Büyük veya daha küçük bir yaratığı veya nesneyi hapseder. Gönüllü olmayan bir yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa büyünün etkinlik süresi boyunca kürenin içinde hapsolur.

Ne fiziksel nesneler, ne enerji, ne başka büyü etkileri yani hiçbir şey bu engeli aşamaz, içinden dışarıya, dışarıdan içeriye geçemez. Ama kürenin içindeki yaratık nefes alabilir. Küre tüm zararlara karşı bağışıktır ve içindeki bir yaratık veya nesne, dışarıdan gelen hiçbir saldırı veya etkiden zarar görmez. İçerideki yaratık da dışarıdaki bir hedefe zarar veremez.

Küre ağırlıksızdır ve sadece içindeki yaratık veya nesneyi kapsayacak kadar büyüktür. İçerideki bir yaratık eylemini kullanarak kürenin duvarlarını ittirebilir ve böylece kendi hızının yarısı kadar bir hızla küreyi yuvarlayabilir. Benzer şekilde küre başka yaratıklar tarafından da kaldırılıp, götürülebilir, taşınabilir.

Küreyi hedef alan bir *ayrıştır* büyüsü, içindekine zarar vermeden küreyi yok eder.

OTTO'NUN DAYANILMAZ DANSI (245)
6. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratık seç. Hedef komik bir dansa başlar: Büyünün süresi boyunca garip hareketler yapar, ayağıyla yere vurur ve oynayıp zıplar. Tılsımlanamayan yaratıkları bu büyüye karşı bağışıklığa sahiptir.

Dans eden bir yaratık tüm hareketini (hızını) yerinden ayrılmadan dans etmeye harcamalıdır. Bu yaratığın Çeviklik kurtulma kontrolleri ve saldırı kontrollerinin dezavantajı vardır. Hedef bu büyünün etkisi altındayken diğer yaratıkların ona karşı yaptıkları saldırıların avantajı vardır. Bir eylem olarak dans eden yaratık vücudunun kontrolünü geri kazanmak için bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa büyü sona erer.

İZSİZ GEÇİŞ (246)
2. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (yanmış bir ökseotu yaprağının külleri ve bir ladin dalı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Etrafına gölgeler ve sessizlik yayılırken senin ve arkadaşlarının tespit edilmesi zorlaşır. Büyünün etkinlik süresi boyunca senin seçtiğin ve senden en fazla 12 metre uzakta olan her yaratığın (sen dâhil) Çeviklik (Gizlilik) kontrollerine ekleyebileceği +10 bonusu vardır ve büyülü yöntemler hariç olmak üzere takip edilemezler. Bundan faydalanan bir yaratık ardında hiçbir iz vs. bırakmaz.

KAPIDUVAR (247)
5. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam susam tohumu)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde ve senin seçtiğin bir yerde tahta, alçı veya beton bir yüzeyde (duvarda, tavanda veya yerde vs.) büyünün etkinlik süresi boyunca var olan bir geçit açılır. Bu geçidin boyutlarını sen belirlersin ama en fazla 2 metre genişliğinde, 3 metre yüksekliğinde ve 8 metre uzunluğunda olabilir. Bu geçit içinden geçtiği yapıyı etkilemez (yapısal bütünlüğünü bozmaz).

Bu geçit ortadan kaybolduğunda, geçidin içindeki tüm yaratıklar veya nesneler, büyüyü yaptığın yüzeye en yakın boş alana güvenli bir şekilde atılırlar.

HAYALİ GÜÇ (248)
2. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça koyun postu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki görebildiğin bir yaratığın zihnine yerleşen bir yanılsama yaratırsın. Hedef bir Zekâ kurtulma kontrolü yapmak zorundadır. Kurtulma kontrolünde başarısız olursa büyünün etkinlik süresi boyunca var olup sadece hedef tarafından algılanabilen, 4 metreküpten büyük olmayan hayali bir nesne, yaratık veya başka tür görülebilir bir şey yaratırsın. Bu büyünün hortlaklar veya yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Yarattığın hayal sesler çıkarabilir, sıcaklığı değişebilir ve diğer tüm duyulara hitap eden özelliklere sahiptir ama bunlar sadece hedef tarafından algılanır.

Hedef, hayali incelemek için eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilir. Eğer başarılı olursa hedef bu hayalin bir illüzyon olduğunu anlar ve büyü sona erer.

Hedef bu büyünün etkisi altındayken bu hayale gerçekmiş gibi davranır. Hedef, bu hayalle yapılan tüm etkileşimlerin mantıksız sonuçlarını mantıklı olarak görür. Örneğin, bir uçurum üzerindeki hayali bir köprüden geçmeye çalışan hedef köprüye adımını atar atmaz düşmeye başlar. Eğer hedef düşmekten sağ kurtulursa halen köprünün var olduğuna inanır ve düşmesine başka bir etmenin neden olduğunu düşünür, buna bir açıklama bulur –itilmiş veya ayağı kaymış olabilir veya belki de güçlü bir rüzgâr dengesini bozmuştur.

Bu büyüden etkilenen bir yaratık hayalin gerçekliğinden o kadar emindir ki bu yanılsamadan zarar bile alabilir. Bir yaratık olarak yaratılan hayal hedefe saldırabilir. Benzer şekilde bir ateş, asit havuzu veya lav olarak yaratılan hayal hedefi yakabilir. Bu hayal, bir yaratığın veya (saldırma vs.) mantıklı olarak zarar vermesi mümkün olan başka bir şeyin hayaliyse, ne zaman sıra sana gelse, hedef bu hayalin alanındaysa veya onun en az 2 metre yakınındaysa 1z6 zihinsel zarar alabilir. Hedef aldığı zararın türünü, hayale uygun bir tür olarak algılar.



HAYALİ KATİL (249)

4. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki görebildiğin bir yaratığın en korkunç rüyalarına, kâbuslarına bakar ve en derin korkularının görsel bir ifadesini yaratırsın ki bu sadece hedef yaratık tarafından görülür. Hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa hedef, büyünün etkinlik süresi boyunca korkmuş durumda olur. Hedefin her sırasının sonunda ve büyü sona ermeden önce ya bir Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 4z10 zihinsel zarar almalıdır. Kurtulma kontrolünde başarılı olursa büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 4. seviyenin üzerindeki her bir büyü seviyesi için verilen zarar 1z10 artar.

HAYALET BİNEK (250)

3. seviye illüzyon (yanılsama) (ayin)

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde senin seçeceğin boş bir alanda ve yerle temas halinde boyutu Büyük olup ata benzeyen bir yaratık ortaya çıkar. Yaratığın görünümünü sen belirlersin ama semeri, gemi ve dizginleri vardır. Bu büyü ile yaratılan her bir ekipman, binekten 4 metre uzaklaşmasının ardından ufak bir duman puflaması halinde yok olur.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca sen veya senin seçtiğin bir yaratık bu bineğe binebilir. Bineğin puanları normal bir binek atın puanlarıdır yalnız hızı 40 metredir ve bir saatte 20 kilometre ve hızlı yolculuk hızında ise 25 kilometre ilerleyebilir. Büyü sona erince binek yavaş yavaş solmaya başlar, binicisine inmesi için 1 dakika verir. Büyüyü dağıtmak için bir eylem kullandığında veya binek herhangi bir hasar aldığında büyü sona erer.

ÂLEMSEL MÜTTEFİK (251)

6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Dünya dışı bir varlığın yardımı için yalvarırsın. Bu varlık senin tanıdığın bir varlık olmalıdır: Bir ilah, bir ilkel, bir zebani prensi veya başka bir kozmik güç olabilir. O varlık sana yardım etmesi için kendine sadık bir gökseli, bir unsursalı veya bir buku gönderir ve bu yaratık büyünün menzili içindeki boş olan bir alanda ortaya çıkar. Eğer belirli bir yaratığın adını biliyorsan o yaratığı istemek için büyüyü yaptığında onun adını söyleyebilirsin. Buna rağmen istediğinden farklı bir yaratıkla da karşılaşabilirsin (ZE'nin seçimi).

Gönderilen yaratık ortaya çıktığında herhangi bir şekilde davranmak zorunda değildir. Bir ödeme karşılığında o yaratığın belirli bir görevi yerine getirmesini isteyebilirsin ancak bunu yerine getirmek zorunda değildir. İstenilen görev basit de (bizi uçurumun üstünden uçur veya savaşta bize yardım et) olabilir karmaşık da (düşmanlarımızı gözetle veya zindana girerken bizi koru). Hizmet vermesi amacıyla yaratıkla pazarlık yapabilmen için onunla iletişim kurabilmen gerekir.

Hizmet karşılığı yapacağın ödeme çok çeşitli biçimlerde olabilir. Bir göksel, yakınlık duyduğu bir tapınağa büyük miktarda altın veya büyülü nesne bağışlanmasını isteyebilir. Bir buk canlı bir varlığı kurban etmeni veya bir ganimeti hediye olarak vermeni talep edebilir. Bazı yaratıklar hizmetleri karşılığı senin bazı görevleri yerine getirmeni de isteyebilir.

Genellikle süresi dakikalarla ölçülebilecek bir görev için dakika başına 100 altın, saatlerle ölçülebilecek bir görev için saat başına 1.000 altın para ve günlerle ölçülebilecek bir görev için gün başına 10.000 altın para istenir. ZE, büyüyü yaptığın şartları göz önünde bulundurarak bu miktarları düzenleyebilir. Eğer görev, yaratığın inançlarına uyuyorsa ödeme yarı yarıya indirilebilir hatta hiç alınmayabilir. Tehlikeli olmayan görevler genellikle yarı yarıya indirimlidir, özellikle tehlikeli olanlarsa çok daha büyük bir hediye gerektirir. Yaratıklar, kendilerini tehlikeye atacak görevleri nadiren kabul eder.

Yaratık görevi tamamladıktan ya da hizmetin anlaşılan süresi sona erdikten sonra görevi uygunsa ve mümkünse sana durum raporu vermesinin ardından ait olduğu ve geldiği âleme geri döner. Yaratığın istediği ödemede anlaşamazsanız yaratık anında ait olduğu ve geldiği âleme geri döner.

Maceracılar grubuna dâhil olan bir yaratık onun üyesi sayılır ve kazanılan tüm deneyim puanlarından eşit miktarda yararlanır.

ÂLEMSEL BAĞLAMA (252)

5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerinde bir mücevher)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Bu büyüyle bir gökseli, unsursalı, periseli veya bir buku hizmetine bağlamaya çalışırsın. Büyü yapılırken yaratık süre boyunca büyünün menzili içinde olmak zorundadır. (Genel olarak yaratık öncelikle ters bir *büyülü çember* büyüsünün içine çağrılır ve bu büyü yapılırken orada tutulur.) Büyü tamamlanınca hedef bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa büyünün etkinlik süresi boyunca sana bağlı olur. Eğer yaratık başka bir büyü ile çağrılmışsa o büyünün etkinlik süresi bu büyünün etkinlik süresi kadar uzar.

Bağlı bir yaratık elinden geldiğince senin talimatlarına uyar. Yaratığa seninle beraber bir maceraya gelmesini, belirli bir yeri korumasını veya bir mesaj iletmesini emredebilirsin. Yaratık emrinin birebir, söylediğinin ilk anlamıyla algılar. Ama eğer yaratık sana karşı düşmansa kendi amaçlarına ulaşmak için söylediklerini çarpıtmaktan geri kalmayacaktır. Büyü sona ermeden önce yaratık verdiğin talimatı yerine getirirse eğer aynı varlık âlemindeyseniz öncelikle bu durumu sana bildirmek için yolculuk yapacaktır. Eğer farklı varlık âlemlerindeyseniz onu kendine bağladığın yere gidecek ve büyü sona erinceye değin o noktada kalacaktır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü daha yüksek seviyeli büyü haznelerini kullanarak yaptığında büyünün etkinlik süresindeki değişme şöyle olur: 6. seviyeden bir büyü haznesi ile 10 gün, 7. seviyeden bir büyü haznesi ile 30 gün, 8. seviyeden bir büyü haznesi ile 180 gün ve 9. seviyeden bir büyü haznesi ile bir yıl ve bir gün.



ÂLEM GEÇİŞİ (253)
7. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (hedef varlık âlemine uyumlanmış en az 250 altın para değerindeki çatallı metal bir çubuk)
Etkinlik Süresi: Anlık

Sen ve el ele tutuşarak bir çember oluşturmuş sekiz gönüllü yaratık başka bir varlık âlemine taşınırsınız. Mesela Ateş Âlemi'ndeki Pirinç Şehri veya Dokuz Cehennem'in ikinci katındaki Dispater'in Sarayı gibi genel hatlarıyla bir yer belirlersin ve ya burada ya da buraya yakın bir yerde ortaya çıkarsınız. Örneğin, eğer Pirinç Şehri'ne varmaya çalışıyorsanız Küller Geçidi'nin önündeki Çelik Caddesi'nde veya şehrin tam karşısındaki Ateş Denizi'ne bakan bir yerde de ortaya çıkabilirsiniz ki bunların hepsi ZE'ye bağlıdır.

Alternatif olarak başka bir varlık âlemindeki ışınlanma dairesinin mühür dizisini biliyorsan bu büyü seni o daireye de götürebilir. Eğer ışınlanma dairesi yanında götürdüğün tüm yaratıkları alamayacak kadar küçükse, daireye en yakın boş alanda ortaya çıkarlar.

Bu büyüyü kullanarak gönülsüz olan bir yaratığı başka bir âleme sürgüne gönderebilirsin. Erişebileceğin bir uzaklıkta bulunan bir yaratık seç ve ona karşı bir yakın dövüş büyü saldırısı yap. İsabet olursa hedef yaratık bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef yaratık bu kurtulma kontrolünde başarısız olursa, senin belirlediğin varlık âlemindeki rastgele bir noktaya gönderilir. Bu şekilde gönderilen bir yaratık, kendi başının çaresine bakarak geri dönmek istediği varlık âlemine ulaşmalıdır.

BİTKİ BÜYÜT (254)
3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem veya 8 saat
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Bu büyü belirli bir alandaki bitkilere canlılık verir. Bu büyüyü kullanmanın iki muhtemel yolu vardır: Ya anlık ya da uzun vadeli etkiler.

Eğer bu büyüyü 1 eylem kullanarak yapıyorsan, büyünün menzili içinde bir nokta seç. O noktanın 40 metre çevresindeki (40 metre yarıçapa sahip) alanda bulunan tüm normal bitkiler kalınlaşır ve büyür. O alandan geçen bir yaratık 1 metre ilerlemek için hızından 4 metre harcar.

Bu alan içinde bir veya birden fazla alanı belirleyip, onları bu etkinin dışında bırakabilirsin.

Eğer bu büyüyü 8 saat boyunca yaparsan, o toprağı zenginleştirirsin. 1 kilometre yarıçaplı alanın tamamındaki toprak 1 yıl boyunca zenginleşmiş, verim kazanmış olur. Hasat zamanı bitkiler normaldekinin iki katı ürün verir.

ZEHİRLİ SERPİNTİ (255)
Çağırma büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığa doğru elini uzatırsın ve avcundan zehirle dolu bir gaz püskürtürsün. Hedef yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1z12 zehir zararı almalıdır.

Büyünün verdiği zarar belirli seviyelerde 1z12 artar: 5. Seviyede (2z12), 11. Seviye (3z12) ve 17. Seviyede (4z12).

BAŞKALAŞIM (256)
4. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tırtıl kozası)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Bu büyü, büyünün menzili içinde senin görebildiğin (ve 0 can puanına sahip olmayan) bir yaratığı başka bir biçime dönüştürür. Gönülsüz bir yaratığın bu etkiden kaçınması için Bilgelik kurtulma kontrolü yapması gerekir. Bir biçimdeğiştiren kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarılı olur.

Alınan yeni biçim, büyünün etkinlik süresi boyunca ya da hedef 0 can puanına düşünceye ya da ölünceye kadar sürer. Yeni biçim hedefin zorluk derecesine eşit ya da onun altında bir zorluk derecesine sahip olan herhangi bir hayvangil olabilir (eğer hedefin bir zorluk derecesi yoksa, seviyesi de olabilir). Hedefin oyun puanları, ki buna zihinsel yetenek puanları da dâhildir, seçilen hayvangilin puanlarıyla değiştirilir. Ama bakış açısını ve kişiliğini korur.

Hedef, yeni biçiminin can puanlarını kullanır. Yaratık normal biçimine geri döndüğünde dönüşüm geçirmeden hemen önce sahip olduğu can puanına geri döner. Eğer 0 can puanına düştüğü için normal biçimine geri dönüyorsa, geriye kalan fazladan zarar normal biçimine aktarılır. Fazladan zarar yaratığın normal biçimini 0 can puanına düşürmediği sürece hedefin durumu bilinçsiz olamaz.

Hedef yaratık, aldığı yeni biçimin doğasına uygun olarak yapabileceği eylemlerle sınırlıdır ve konuşamaz, büyü yapamaz; ellerini veya konuşmasını gerektiren başka eylemleri yapamaz.

Hedef yaratığın üzerindekiler, yeni biçiminin içine karışır. Yaratık üzerindeki herhangi bir nesne, ekipman, silah vs.yi etkinleştiremez, kullanamaz vs.

GÜÇ SÖZÜ İYİLEŞ (257)
9. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Dokunduğun bir yaratığı iyileştirme gücü sarıp sarmalar. Hedef tüm can puanlarını geri kazanır. Eğer yaratık tılsımlanmış, korkmuş, felç olmuş veya afallamış ise bu durum sona erer. Eğer yaratık yere devrilmiş ise tepkisini kullanarak ayağa kalkabilir. Bu büyünün hortlaklar veya yapılar üzerinde etkisi yoktur.

GÜÇ SÖZÜ ÖL (258)
9. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığın anında ölmesine neden olacak bir sözcük söylersin. Eğer seçtiğin hedefin can puanı 100 veya bundan daha azsa, ölür. Aksi halde büyünün etkisi olmaz.



GÜÇ SÖZÜ AFALLA (259)

8. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığın zihnini bulandıracak ve böylece onu şaşırtacak bir güç sözcüğü söylersin. Eğer hedefin can puanı 150 veya bundan daha azsa, afallamıştır. Aksi halde büyünün hiçbir etkisi olmaz.

Afallamış hedef, her sırasının sonunda bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa afallamış durum etkisi sona erer.

İYİLEŞTİRME DUASI (260)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin görebildiğin en fazla altı yaratığa 2z8 + büyü yapma yeteneğin kadar can puanı kazandırırsın. Bu büyünün hortlaklar ve yapılar üzerinde etkisi yoktur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için hedef yaratıkların kazandığı can puanı 1z8 artar.

TİZARMAK (261)

Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: En fazla 1 saat

Bu büyü, acemi büyü yapıcıların pratik yapmak için kullandıkları küçük bir büyülü numaradır. Büyünün menzili içinde şu etkilerden birini yaratırsın:

- Kıvılcım yağmuru, ufak bir esinti, zayıf bir müzik sesi veya farklı bir koku gibi anlık, zararsız bir duyusal etki (beş duyuyla algılanan) yaratırsın.
- Anında bir mumu, bir meşaleyi veya ufak bir kamp ateşini yakabilir veya söndürürsün.
- 50 santimetreküpten büyük olmayan bir nesneyi anında temizleyebilir veya kirletebilirsin.
- 50 santimetreküpten büyük olmayan, cansız bir maddenin 1 saat boyunca ısısını arttırabilir, soğutabilir veya herhangi bir tat verebilirsin.
- Bir nesne veya bir yüzey üzerinde 1 saat boyunca var olacak bir renk, ufak bir işaret veya bir sembol yaratabilirsin.
- Büyülü olmayan, eline sığabilecek bir incik-boncuk veya yanılsamalı bir imge yaratırsın ki bu senin bir sonraki sıranın sonuna değin varlığını korur.

Eğer bu büyüyü birden çok kez yaparsan, anlık olmayan etkilerden üç tanesini gerçekleştirebilirsin ve böyle bir etkiyi dağıtmak için eylemini kullanabilirsin.

RENKLİ SERPİNTİ (262)

7. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (24 metrelik koni)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Elinden sekiz çok-renkli ışın demeti fırlar. Her bir ışın farklı renktedir ve farklı bir gücü ve farklı bir amacı vardır. 24 metrelik koni içindeki her yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Her hedef için ona hangi rengin geleceğini belirlemek amacıyla bir z8 at.

1. Kırmızı. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 ateş zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

2. Turuncu. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 asit zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

3. Sarı. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 yıldırım zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

4. Yeşil. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 ateş zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

5. Mavi. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 soğuk zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

6. Çivit. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa kısıtlanır. Bunun ardından her sırasının sonunda bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Üç defa başarılı olursa, büyü sona erer. Üç defa başarısız olursa daimi olarak taşlaşır ve taşlaşmış durumuna maruz kalır. Başarılı veya başarısız kurtulma kontrollerinin arka arkaya olmasına gerek yoktur, hangisi ilk önce üç tane olursa sonuç odur.

7. Mor. Hedef kurtulma kontrolünde başarısız olursa kör olur. Bunun ardından senin bir sonraki sıranın başında bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa körlüğü geçer. Başarısız olursa ZE'nin seçeceği bir varlık âlemine gider ve artık durumu kör değildir. (Genellikle, ait olduğu ve geldiği âlemde bulunmayan bir yaratık, ait olduğu ve geldiği âleme gider, diğerleri ise genellikle Ruhsal Âlem'e veya Aral Âlem'e gider.)

8. Özel. Hedefe iki ışın isabet eder. İki defa daha zar at. 8 gelirse, tekrarla.

RENKLİ DUVAR (263)

9. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 10 dakika

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir nokta merkezi olmak üzere göz kamaştıran, yanardöner, çok renkli bir ışık düzlemi dikey, mat bir duvar (36 metre uzunlukta, 12 metre yükseklikte ve 2 santimetre kalınlığında) oluşturur. Alternatif olarak büyünün menzili içindeki bir nokta merkezi olmak üzere çapı 12 metre olan bir küre de yaratabilirsin. Duvar, büyünün etkinlik süresi boyunca ortaya çıktığı yerde durur. Duvarı, bir yaratık tarafından işgal edilen yerden geçecek şekilde yaratırsan, büyü başarısız olur ve eylemin ve büyü haznen harcanır.

Duvar 40 metre etrafını parlak ışıkla, ondan sonraki bir 40 metreyi de alacakaranlıkla aydınlatır. Sen ve büyüyü yaptığında belirlediğin yaratıklar duvardan geçebilir ve zarar görmeden onun yakınında durabilir. Duvarı görebilen başka bir yaratık onun en az 8 metre yakınına gelirse ya da sırasına ondan en fazla 8 metre uzakta başlarsa yaratık başarılı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır.





Duvar, her biri farklı bir renk olan yedi katmandan oluşur. Bir yaratık duvarın içine uzanmak istediğinde veya içinden geçmek istediğinde sırasıyla tüm katmanlardan geçmek zorundadır. Her bir katmandan geçerken, yaratık bir Çeviklik kontrolü yapmalı ya da aşağıda anlatıldığı üzere ilgili katmanın etkisinden etkilenmelidir.

Her defasında tek bir katmanı olmak üzere duvar yok edilebilir. Bu sıralama kırmızıdan mora doğrudur. Bir katman yok edildiğinde, büyünün etkinlik süresi boyunca öyle kalır. *Zıtbüyü alanı* büyüsünün bu duvar üzerinde bir etkisi yoktur.

1. Kırmızı. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 ateş zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Katman yerinde duruyorken büyüsüz mesafeli saldırılar duvardan geçemez. Bu katman en az 25 puanlık soğuk zararı verilerek yok edilebilir.

2. Turuncu. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 asit zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Katman yerinde duruyorken büyülü mesafeli saldırılar duvardan geçemez. Bu katman güçlü bir rüzgârla yok edilebilir.

3. Sarı. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 yıldırım zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Bu katman en az 60 puanlık büyü gücü zararı verilerek yok edilebilir.

4. Yeşil. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Bir *kapıduvar* büyüsü ya da katı bir yüzeyde bir geçit açabilen ona eşit veya daha güçlü bir büyü bu katmanı yok edebilir.

5. Mavi. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 soğuk zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır. Bu katman en az 25 puanlık ateş zararı verilerek yok edilebilir.

6. Çivit. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa kısıtlanır. Bunun ardından her sırasının sonunda bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Üç defa başarılı olursa, büyü sona erer. Üç defa başarısız olursa daimi olarak taşlaşır ve taşlaşmış durumuna maruz kalır. Başarılı veya başarısız kurtulma kontrollerinin arka arkaya olmasına gerek yoktur, hangisi ilk önce üç tane olursa sonuç odur.

Bu katman yerinde duruyorken büyüler duvarın diğer tarafına geçemez. Bir *günışığı* büyüsünün yarattığı ışık ya da ona eşit veya daha güçlü bir büyünün yarattığı ışık bu katmanı yok edebilir.

7. Mor. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa kör olur. Bunun ardından senin bir sonraki sıranın başında bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa körlüğü geçer. Başarısız olursa ZE'nin seçeceği bir varlık âlemine gider ve artık durumu kör değildir. (Genellikle, ait olduğu ve geldiği âlemde bulunmayan bir yaratık, ait olduğu ve geldiği âleme gider, diğerleri ise genellikle Ruhsal Âlem'e veya Aral Âlem'e gider.) Bu katman bir *büyüyü dağıt* ya da büyüleri ve büyülü etkileri sona erdirebilen, ona eşit veya daha güçlü bir büyü ile yok edilebilir.

ATEŞ YAK (264)

Çağırma büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 10 dakika

Çatırdayan bir alev elinde belirir. Alev büyünün etkinlik süresi boyunca orada durmaya devam eder ve ne sana ne de ekipmanlarına zarar verir. Alev 4 metre yarıçaplı alanı parlak ışıkla, onun ardındaki 4 metreyi de alacakaranlıkla aydınlatır. Bir eylemini kullanarak onu dağıttığında veya büyüyü yeniden yaptığında bu büyü sona erer.

Bu alevi kullanarak saldırabilirsin ama böyle yapmak büyüyü sonlandırır. Bu büyüyü yaptığında veya bir sonraki sıranda bir eylem olarak senden en fazla 12 metre uzakta bulunan bir yaratığa elindeki alevi atabilirsin. Bir mesafeli büyü saldırısı yap. İsabet halinde hedef 1z8 ateş zararı alır.

Bu büyünün zararı belirli seviyelerde 1z8 artar: 5. Seviyede (2z8), 11. Seviyede (3z8), 17. Seviyede (4z8)

TASARLI YANILSAMA (265)

6. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça koyun postu ve en az 25 altın para değerinde yeşim tozu)
Etkinlik Süresi: Dağıtılıncaya kadar

Büyünün menzili içinde olmak üzere belirli bir koşul gerçekleşince etkinleşecek olan bir nesnenin, yaratığın ya da başka görünebilen bir olayın yanılsamasını yaratırsın. O zamana değin bu yanılsama görünemez, algılanamaz. 12 metreküpten büyük olamaz ve büyüyü yaptığında, yanılsamanın nasıl davranacağını ve nasıl bir ses çıkaracağını sen belirlersin. Bu önceden tasarlanmış yanılsama 5 dakikadan uzun olamaz.

Senin belirlediğin şart gerçekleşince yanılsama gerçekleşir ve senin tanımladığın şekilde hareket eder. Yanılsama yapması gerekeni yapınca ortadan kaybolur ve 10 dakika boyunca tekrar görülmez. Bu sürenin ardından yeniden etkinleştirilebilir.

Yanılsamayı tetikleten koşul istediğin kadar genel veya detaylı olabilir. Bununla beraber, büyünün etkinlik alanının 12 metre içinde gerçekleşecek görsel veya işitsel bir şey olmalıdır. Örneğin kendi görüntünün uyarıda bulunduğu bir yanılsamayı başkaları tuzaklı bir kapıyı açmaya çalıştıklarında ortaya çıkması için ayarlayabilirsin. Veya bir yaratık doğru sözcük veya cümleyi söylediğinde ortaya çıkacak bir yanılsama da yaratabilirsin.

Yanılsamayla fiziksel etkileşim onun bir illüzyon olduğunu ortaya çıkartır. Çünkü her şey içinden geçer. Bu görüntünün bir yanılsama olup olmadığını öğrenmek isteyen bir yaratık eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilir. Eğer yaratık yanılsamayı öğrenirse, onu şeffaf, saydam olarak görür ve yanılsamanın çıkardığı sesler o yaratık için etkisini kaybeder.



GÖRÜNTÜ YANSIT (266)
7. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 1.000 kilometre
Bileşenler: S, B, M (en az 5 altın para değerindeki maddelerden yapılmış, ufak bir kopyan)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 gün

Kendinin, büyünün etkinlik süresi boyunca var olan görsel bir kopyasını yaratırsın. Bu kopya aradaki tüm engellere rağmen büyünün menzili içinde ve senin daha önce gördüğün herhangi bir yerde ortaya çıkabilir. Yanılsama senin gibi görünür ve senin gibi ses çıkarır ama maddi değildir, elle tutulamaz. Eğer yanılsama herhangi bir zarar alırsa, dağılır ve büyü sona erer.

Eylemini kullanarak bu yanılsamayı normalde sahip olduğunun iki katı mesafeye hareket ettirebilirsin, konuşturabilirsin vs. istediğini yaptırabilirsin. Senin mükemmel bir kopyan olarak hareket eder, senin davrandığın gibi davranır.

Sanki onun olduğu yerdeymişsin gibi onun gözlerinden görüp, kulaklarından duyabilirsin. Ne zaman sıra sana gelse bonus eylemini kullanarak kopyanın duyuları ile kendi duyularını kullanma arasında seçim yani bir geçiş yapabilirsin. Kopyanın duyularını kullanırken, kör, sağır ve etrafında olan bitenlere karşı umursamaz bir durumda olursun.

Yanılsamayla fiziksel etkileşim onun bir illüzyon olduğunu ortaya çıkartır. Çünkü her şey içinden geçer. Bu görüntünün bir yanılsama olup olmadığını öğrenmek isteyen bir yaratık eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilir. Eğer yaratık yanılsamayı öğrenirse, onu şeffaf, saydam olarak görür ve yanılsamanın çıkardığı sesler o yaratık için etkisini kaybeder.

ZARARDAN KORUNMA (267)
3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün etkinlik süresi boyunca dokunduğun gönüllü bir yaratığın senin seçtiğin şu zarar türlerinden birine karşı direnci vardır: Asit, soğuk, ateş, yıldırım veya gümbürtü.

KÖTÜLÜKTEN VE İYİLİKTEN KORUNMA (268)
1. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (kutsal su ve büyü tarafından tüketilecek olan toz haline getirilmiş gümüş ve demir)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyü sona erinceye değin seçtiğin gönüllü bir yaratık belirli yaratık türlerinden korunur: Sapınçlar, gökseller, unsursallar, periseller, buklar ve hortlaklar.

Bu korumanın çeşitli özellikleri vardır. Bu türden yaratıkların, hedefe karşı yaptıkları saldırı kontrollerinde dezavantajları vardır. Hedef ayrıca bu yaratıklar tarafından tılsımlanamaz, korkutulamaz veya ele geçirilemez. Eğer hedef zaten böyle bir yaratık tarafından tılsımlanmış, korkutulmuş veya ele geçirilmişse, ilgili etkiden kurtulmak için yapacağı herhangi bir yeni kurtulma kontrolünde avantajı vardır.

ZEHİRDEN KORUNMA (269)
2. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bir yaratığa dokunursun. Eğer o yaratık zehirlenmişse, zehri etkisiz hale getirirsin. Eğer hedefe etki eden birden fazla zehir varsa, var olduğunu bildiğin bir zehri etkisiz hale getirirsin ya da rastgele birini etkisiz hale getirirsin.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca, hedefin zehirlenmeye karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı ve zehir zararına karşı direnci vardır.

YEMEK VE İÇECEĞİ TEMİZLE (270)
1. seviye dönüşüm (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir noktanın 4 metre çevresindeki tüm büyüsüz yiyecek ve içecekler temizlenir (saf, yenebilir, içilebilir hale gelir) ve herhangi bir zehirden ve hastalıktan arınır.

ÖLÜYÜ CANLANDIRMA (271)
5. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 500 altın para değerindeki bir elmas)
Etkinlik Süresi: Anlık

En fazla 10 günden beri ölü olan bir yaratığa dokunursun ve ona yaşam verirsin. Eğer yaratığın ruhu hem gönüllü hem de bedenine geri dönme özgürlüğüne sahipse yaratık 1 can puanıyla yaşama geri döner.

Ayrıca bu büyü, yaratığa öldüğü anda etki eden tüm zehirleri etkisiz hale getirir, tüm büyüsüz hastalıkları iyileştirir. Bununla beraber bu büyü, büyülü hastalıkları, lanetleri veya benzer etkileri ortadan kaldırmaz. Bu büyü yapılmadan önce sayılan bu etkiler giderilmezse, yaratık yaşama geri döndüğünde onu etkilemeye devam ederler. Büyü bir hortlağı yaşama geri döndüremez.

Bu büyü tüm ölümcül yaraları kapatır ama olmayan beden parçalarını oluşturmaz. Eğer yaratık hayatta kalması için gerekli olan beden parçalarından yoksunsa –mesela başı– büyü başarısız olur.

Ölümden dönmek zordur. Hedef saldırı, kurtulma ve yetenek kontrollerine -4 ceza alır. Hedef, her bir uzun molayı tamamladığında, tamamen kayboluncaya değin bu ceza 1 puan azalır.

RARY'NİN TELEPATİK BAĞI (272)
5. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (iki farklı yaratığın yumurtasından parçalar)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün menzili içinde bulunan ve gönüllü olan en fazla 8 yaratığı telepatik olarak birbirine bağlarsın. Bu zihinsel bağ, büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını korur. Zekâ puanı 2 veya daha az olan yaratıkları bu büyüden etkilenmez.



Büyü sona erinceye değin hedefler, ister aralarında ortak bir dil konuşsunlar, ister konuşmasınlar, birbirleriyle telepatik olarak iletişim kurabilirler. Bu iletişimin herhangi bir uzaklık sınırı yoktur fakat farklı âlemler arasında gerçekleşemez.

ZAYIFLATMA IŞINI (273)

2. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Parmağından çıkan ve hedefini güçten yoksun bırakan bir ışın, büyünün menzili içinde belirlediğin hedefe doğru ilerler. Hedefe karşı bir mesafeli büyü saldırısı kontrolü yap. İsabet halinde hedef, büyü sona erinceye değin Güç kullanan silah saldırılarında verdiği zararın ancak yarısını karşısındakine aktarır.

Hedefin her sırasının sonunda, büyüye karşı bir Bünye kurtulma kontrolü yapabilir. Başarılı olursa büyü sona erer.

AYAZ IŞINI (274)

Güçlendirme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir yaratığa çok soğuk, mavi-beyaz bir ışın ulaşır. Hedefe karşı bir mesafeli büyü saldırı kontrolü yap. İsabet halinde hedef 1z8 soğuk zararı alır ve hızı, senin bir sonraki sıranın başına değin 4 metre azalmıştır.

Bu büyünün zararı belirli seviyelerde 1z8 artar: 5. Seviyede (2z8), 11. Seviyede (3z8), 17. Seviyede (4z8) olur.

ZEHİR IŞINI (275)

1. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir yaratığa hasta edici yeşil bir enerji ışını ilerler. Hedefe karşı bir mesafeli büyü saldırı kontrolü yap. İsabet halinde hedef 2z8 zehir zararı alır ve bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa, senin bir sonraki sıranın sonuna değin zehirlenmiş olur.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için vereceğin zara 1z8 artar.

YENİLE (276)

7. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (dua çarkı ve kutsal su)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bir yaratığa dokunursun ve içindeki doğal iyileşme gücünü canlandırırsın. Hedef 4z8 + 15 can puanı kazanır. Büyünün etkinlik süresi boyunca hedef her sırasının başında 1 can puanı kazanır (her dakika 10 can puanı).

Eğer hedefin herhangi bir vücut parçası (parmaklar, bacaklar, kuyruklar vs.) kopmuşsa 2 dakika sonra yeniden oluşur. Eğer kopan parça, koptuğu yerin üzerine konulursa, büyü anında ikisinin birleşmesini sağlar.

RUH GÖÇÜ (277)

5. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerindeki nadir yağlar ve merhemler)
Etkinlik Süresi: Anlık

Ölmüş olan bir insanımsıya ya da bir insanımsı parçasına dokunursun. Bu yaratığın en fazla 10 gün önce ölmüş olması gerekir. Büyü, hedef için yeni bir yetişkin bedeni yaratır ve sonra da ruhu o bedene çağırır. Eğer hedefin ruhu özgür değilse veya dönmek istemiyorsa, büyü başarısız olur.

Büyü, hedef yaratığın kullanması için yeni bir beden yaratır ki bu da büyük ihtimale yaratığın ırkının değişmesi demektir. ZE bir z100 atıp yaratığın yeni bedenini yani ırkını belirlemek için aşağıdaki tabloya başvurabilir veya bu listeden kendi seçebilir.

z100	Irk
01–04	Ejderdoğan
05–13	Cüce, tepe
14–21	Cüce, dağ
22–25	Elf, kara
26–34	Elf, yüksek
35–42	Elf, orman
43–46	Yercü, orman
47–52	Yercü, kaya
53–56	Yarı-elf
57–60	Yarı-ork
61–68	Buçukluk, hafifayak
69–76	Buçukluk, tıknaz
77–96	İnsan
97–00	Terenkelü

Yeniden yaşama dönen yaratık önceki hayatını ve deneyimlerini hatırlar. Asıl halindeki kabiliyetlerini korur ancak yeni ırkının özelliklerine sahip olur.

LANETİ KALDIR (278)

3. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Senin dokunmanla bir yaratık ve nesneye etki eden tüm lanetler etkisini kaybeder. Eğer lanetlenen nesne büyülü bir nesneyse, lanet var olmaya devam eder ama büyü sahibinin o nesne ile arasında olan uyumu kopartır ki böylece lanetli nesne, sahibinden ayrılsın veya atılsın.



DİRENÇ (279)
Engelleme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (minyatür bir pelerin)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Gönüllü bir yaratığa dokunursun. Büyü sona ermeden önce hedef bir z4 atıp, gelen sayıyı kendi istediği bir kurtulma kontrolüne ekleyebilir. Bunu kurtulma kontrolünü yapmadan önce veya yaptıktan sonra yapabilir. Bunun ardından büyü sona erer.

CANLANDIRMA (280)
7. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.000 altın para değerindeki bir elmas)
Etkinlik Süresi: Anlık

En fazla yüz yıldır ölü olan, yaşlılıktan ölmemiş ve hortlak olmayan bir yaratığa dokunursun. Hedef eğer ruhu özgürse ve istiyorsa tüm can puanlarıyla beraber yaşama geri döner.

Bu büyü ayrıca yaratığa öldüğü anda etki eden tüm zehirleri etkisiz hale getirir, tüm büyüsüz hastalıkları iyileştirir. Bununla beraber bu büyü, büyülü hastalıkları, lanetleri veya benzer etkileri ortadan kaldırmaz. Bu büyü yapılmadan önce sayılan bu etkiler giderilmezse, yaratık yaşama geri döndüğünde onu etkilemeye devam ederler.

Bu büyü tüm ölümcül yaraları kapatır ve tüm eksik beden parçalarını tamamlar.

Ölümden dönmek zordur. Hedef saldırı, kurtulma ve yetenek kontrollerine -4 ceza alır. Hedef, her bir uzun molayı tamamladığında, tamamen kayboluncaya değin bu ceza 1 puan azalır.

Bu büyüyü bir yıl ya da daha fazla bir süredir ölü olan bir yaratığa yapmak senin için ağır bir çabadır. Uzun bir molayı tamamlayıncaya değin büyü yapamazsın ve tüm saldırı, yetenek ve kurtulma kontrollerinde dezavantajın vardır.

TERS YERÇEKİMİ (281)
7. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 40 metre
Bileşenler: S, B, M (bir mıknatıs taşı ve demir talaşı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyü, büyünün menzili içinde, 20 metre genişliğinde ve 40 metre yüksekliğindeki silindirik bir alanda yerçekimini tersine çevirir. Bu alanda bulunan ve bir şekilde yere sabitlenmeyen tüm yaratıklar ve nesneler sen büyüyü yaptığında yukarı doğru düşer ve en üst noktaya ulaşır. Bir yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yaprak düşmekten kaçınmak için sabit bir nesneye tutunmaya çalışabilir.

Bu düşüş esnasında bazı sabit nesneler (tavan gibi) yol üzerine çıkar ve düşmekte olan nesneler ve yaratıklar buraya çarparsa bu durum, yere düşme gibi değerlendirilir. Eğer bir nesne veya yaratık hiçbir engelle karşılaşmadan en üst noktaya ulaşırsa büyünün etkin olduğu süre boyunca hafifçe salınarak orada kalır.

Büyü sona erdiğinde, büyüden etkilenen nesneler ve yaratıklar geri yere düşer.

DİRİLTME (282)
3. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 300 altın para değerindeki elmaslar)
Etkinlik Süresi: Anlık

Son bir dakika içinde ölmüş olan bir yaratığa dokunursun. O yaratık 1 can puanıyla yaşama geri döner. Bu büyü ne yaşlılıktan ölen birini yaşama geri döndürebilir ne de eksik olan beden parçalarını tamamlayabilir.

HALAT NUMARASI (283)
2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (tuz haline getirilmiş mısır özütü ve parşömen kâğıdından kördüğüm)
Etkinlik Süresi: 1 saat

24 metre uzunluğundaki bir halata dokunursun. Halatın bir ucu havaya yükselmeye başlar ta ki halatın hepsi yere dik bir hal alıncaya kadar. Halatın yukarıdaki ucunda, büyünün süresi boyunca var olan boyutlararası bir boşluğa açılan bir giriş vardır.

Bu boyutlararası alana halata tırmanılarak ulaşılabilir. Bu alan en fazla sekiz tane Orta boyutlu veya daha küçük olan yaratığı içinde barındırabilir. Halat, bu alana çekilebilir ve böylece dışarıdan bakıldığında ortadan kaybolur.

Saldırılar ve büyüler bu boyutlararası alanın girişinden içeri veya dışarı geçemez ama içeridekiler, merkezi halat olan 1 metreye 2 metre boyutlarına sahip bir pencere gibi açıklıktan dışarıyı izleyebilir.

Büyü sona erdiğinde boyutlararası alanın içindeki her şey dışarı atılır.

KUTSAL ALEV (284)
Güçlendirme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığa aleve benzer bir ışıltı uzanır. Hedef başarılı bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1z8 ışıltı zararı almalıdır. Hedef eğer bir siperin ardındaysa, bu kurtulma kontrolü için siper hiçbir fayda sağlamaz.

Büyünün verdiği zarar belirli seviyelerde 1z8 artar: 5. Seviyede (2z8), 11. Seviyede (3z8) ve 17. Seviyede (4z8) olur.

SIĞINAK (285)
1. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (küçük bir gümüş ayna)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir yaratığı saldırılara karşı korursun. Büyü sona erinceye değin koruma altındaki yaratığa saldırı veya zarar verici büyü yapmak isteyen herhangi bir yaratık öncelikle bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olması halinde yaratık yeni bir hedef seçmeli ya da yaptığı saldırı veya büyüyü kaybetmelidir. Bu büyü, korunan yaratığı, bir ateş topunun patlaması gibi belirli bir alanı etkileyen şeylerden korumaz.



Eğer korunmakta olan yaratık düşman bir yaratığı etkileyen bir saldırı veya büyü yaparsa veya başka bir yaratığa zarar verirse büyü sona erer.

ALEV IŞINI (286)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Üç ateş ışını yaratır ve bunları büyünün menzili içindeki hedeflere fırlatırsın. Bu ışınları tek bir hedefe veya farklı hedeflere gönderebilirsin.

Her ışın için mesafeli bir büyü saldırısı yap. İsabet halinde hedef 2z6 ateş zararı alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan bir ışın yaratırsın.

UZAKGÖRÜ (287)

5. seviye kehanet

Yapım Süresi: 10 dakika
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir kristal küre, gümüş bir ayna gibi en az 1.000 altın para değerinde bir odak veya kutsal su ile dolu bir matara)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Seninle aynı varlık âleminde olan ve senin seçtiğin belirli bir yaratığı görüp duyabilirsin. Hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar ki bu hedefi ne kadar iyi bildiğinle ve onunla arandaki fiziksel bağlantıyla düzenlenir. Eğer bir hedef senin bu büyüyü yaptığın biliyorsa, gözlemlenmek için gönüllü olarak başarısız olmayı seçebilir.

Bilgi	Kurtulma Tamlayıcısı
Uzaktan (hedefe dair bir şeyler duymuşsundur)	+5
İlk elden (hedefle tanışmışsındır)	+0
Tanıdık (hedefi tanırsın)	-5

Bağlantı	Kurtulma Tamlayıcısı
Benzerlik veya resim	-2
Hedefe ait bir eşya veya giysi	-4
Vücut parçası, saç, tırnak veya benzeri bir şey	-10

Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık bu büyüden etkilenmez ve bu büyüyü aynı hedefe 24 saat boyunca tekrar yapamazsın.

Kurtulma kontrolünde başarısız olunması halinde büyü, hedefin en fazla 4 metre uzağında görünmez bir algılayıcı yaratır. Sanki oradaymışsın gibi bu algılayıcı aracılığıyla olup bitenleri görür ve duyarsın. Bu algılayıcı hedefle beraber hareket eder ve büyünün etkin olduğu süre boyunca, ondan 4 metreden fazla uzaklaşmaz. Görünmez nesneleri görebilen bir yaratık bu algılayıcıyı senin yumruğun büyüklüğündeki parıldayan bir küre olarak görür.

Bir yaratığı hedef almak yerine bu büyünün hedefi olması için daha önceden gördüğün bir yeri seçebilirsin. Böyle yaptığında, algılayıcı o yerde ortaya çıkar ve hareket etmez.



YAKICI DARBE (288)
1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün etkin olduğu süre içinde, bir sonraki sefer bir yaratığa bir yakın dövüş silahıyla isabetli bir saldırı yaptığında, silahın akkor haline gelmiş demir gibi parlar ve yaptığın saldırı hedefe 1z6 ateş zararı vermekle kalmaz onu alevler içinde bırakır. Hedef, büyü sona erinceye değin her sırasının başında bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 1z6 ateş zararı alır. Başarılı olursa büyü sona erer. Eğer hedef ya da ona en fazla 2 metre uzakta olan başka bir yaratık eylem hakkını kullanarak alevleri söndürürse ya da başka bir nedenden ötürü (hedefin tamamen suyun altına girmesi gibi) alevler sönerse büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyeden sonraki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z6 artar.

GÖRÜNMEZLİĞİ GÖR (289)
2. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (bir tutam talk pudrası ve bir miktar toz gümüş)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyünün etkin olduğu süre boyunca sanki görünürlermiş gibi görünmeyen yaratıkları ve nesneleri görürsün. Ayrıca Aral Âlem'i de görürsün. Aral yaratıklar ve nesneler sana hayaletimsi ve saydam görünür.

GÖRÜNÜŞ (290)
5. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 8 saat

Bu büyü sana büyünün menzili içinde görebildiğin, istediğin sayıdaki yaratığın görünüşünü değiştirme imkânı verir. Her hedefe senin seçtiğin, yeni, hayali bir görünüm verirsin. Gönülsüz bir hedefin bir Karizma kurtulma kontrolü yapması gerekir ve başarılı olursa büyüden etkilenmemiş demektir.

Büyü fiziksel görünüşün olduğu kadar giysilerin, zırhın, silahların ve ekipmanların da görünüşünü değiştirir. Her yaratığı normalde olduğundan en fazla 50 santimetre uzun veya 50 santimetre kısa gösterebilirsin. Zayıf, şişman veya ikisinin arasında gösterebilirsin. Vücut tipini değiştiremezsin, bundan dolayı aynı temel uzuvlara sahip olan bir biçim belirlemelisin. Bunların dışında, yanılsamanın nasıl olacağı sana kalmıştır. Eğer sen eylemini kullanarak onu daha önceden dağıtmazsan büyü etkinlik süresi boyunca sürer.

Bu büyü tarafından yapılan değişiklikler fiziksel bir incelemede başarısız olur. Yani eğer bu büyüyü kullanarak kendini şapka giymiş biri gibi gösterirsen nesneler bu şapkanın içinden geçer ve ona dokunmaya çalışan herkes hiçbir şey hissetmez veya kafanı ve saçlarını hisseder. Çünkü şapka orada yoktur, sadece bir yanılsamadır. Bu büyüyü kullanarak olduğundan daha zayıf görünürsen sana dokunmak isteyen biri elini uzattığında, eli sana çarpacak ama dışarıdan bakıldığında eli havada görünmeyen bir şeye çarpmışçasına durmuş, havada asılı kalmış görünecektir.

Senin bu büyüyle görünümünü değiştirdiğini fark etmek isteyen bir yaratık eylemini kullanarak görünümünü incelemeli ve senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapmalıdır. Eğer başarılı olursa hedefin görünüşünün bir yanılsama olduğunu anlar.

YİRMİBEŞLİK (291)
3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Sınırsız
Bileşenler: S, B, M (bir parça kaliteli bakır tel)
Etkinlik Süresi: 1 tur

Aşina olduğu bir yaratığa yirmi beş veya daha az sayıdaki sözcükten oluşan kısa bir mesaj gönderirsin. Hedef yaratık, mesajını zihninde duyar, eğer seni tanıyorsa gönderenin sen olduğunu bilir ve aynı şekilde o anda cevap verebilir. Büyü, mesajını anlamaları için hedeflerin en az 1 Zekâ puanına sahip olmasını şart koşmaktadır.

Mesajını bu büyü ile istediğin yere ve istediğin varlık âlemine gönderebilirsin. Ama eğer hedefin seninkinden farklı bir varlık âlemindeyse mesajının ona ulaşmama ihtimali yüzde 5'tir.

HACİZ (292)
7. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan en az 5.000 altın para değerinde, elmas, zümrüt, yakut ve safir tozu karışımı)
Etkinlik Süresi: Dağıtılıncaya kadar

Bu büyü ile gönüllü bir yaratık veya nesneyi, büyünün etkinlik süresi boyunca tespit edilmekten alıkoyabilirsin. Bu büyüyü yaptığında ve hedefe dokunduğunda, hedef görünmez olur ve kehanet büyüleri tarafından hedeflenemez veya kehanet büyüleri aracılığıyla yaratılan algılayıcılarla gözlenemez.

Eğer hedef bir yaratıksa bir anda hareketsiz hale gelir ve bir tür uykuya dalar. Onun için zaman akmaz ve bundan dolayı yaşlanmaz.

Büyünün erkenden bitmesi için bir koşul belirleyebilirsin. Bu şart senin seçtiğin herhangi bir şey olabilir ama hedefin en fazla 2 kilometre uzağında meydana gelmeli ya da görünmelidir. Buna örnek olarak "1.000 yıl sonra" veya "tarraqsue uyandığında" gibi koşullar gösterilebilir. Bunun yanında eğer hedef herhangi bir zarar alırsa da büyü sona erer.

BİÇİMDEĞİŞTİR (293)
9. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (büyüyü yapmadan önce başına yerleştirmen gereken en az 1.500 altın para değerinde yeşim taç)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün etkin olduğu süre boyunca farklı bir yaratığın biçimini alırsın. Yeni biçim, zorluk derecesi senin seviyene eşit veya onun altında olan herhangi bir yaratık olabilir. Bu yaratık bir yapı veya



hortlak olamaz ve daha önce en az bir defa gördüğün bir yaratığa benzer bir yaratık olmalıdır. O yaratığın ortalama bir biçimine dönüşürsün, hiçbir sınıf seviyesi yoktur veya Büyüyapmak gibi kişisel bir özelliği yoktur.

Oyun puanların seçtiğin yaratığın puanlarıyla değişir. Ama bakış açını, Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını korursun. Ayrıca tüm becerilerini ve kurtulma kontrolü yetkinliklerini de korumakla kalmaz, yaratığınkileri de bunlara eklersin. Eğer yaratığın seninle aynı yetkinlikleri varsa ve puanlarındaki bonuslar seninkilerden fazla ise kendininkiler yerine canavarınkileri kullanırsın. Yeni biçiminin efsanevi eylemi veya in eylemini kullanamazsın.

Yeni biçiminin can puanlarını ve Can Zarlarını kullanırsın. Normal biçimine geri döndüğünde biçim değiştirmeden hemen önceki can puanlarına geri dönersin. 0 can puanına düştüğün için eski biçimine dönersen, fazladan kalan zarar puanları normal biçimine aktarılır. Aktarılan zarar puanları normal biçiminin can puanını 0'a düşürmediği sürece durumun bilinçsiz olmaz.

Sınıfının, ırkının ve diğer başka kaynaklardan elde ettiğin ve kullanabildiğin özellikleri vs. korursun. Tabii bu, yeni biçiminin bunları kullanmana izin verdiğini varsaymaktadır. Eğer yeni biçimin sahip değilse, sahip olduğun hiçbir özel duyuyu kullanamazsın (örneğin karagörü). Eğer bu biçimin konuşma yeteneği varsa sen de konuşabilirsin.

Biçim değiştirdiğinde ekipmanlarının yere mi düşeceğini, yeni biçiminle beraber mi kaynaşacağını ya da yeni biçimin tarafından giyilmeye devam mı edeceğini sen belirlersin. Giyilen ekipmanlar normal olarak işlemeye devam eder. ZE yaratığın biçim ve şekline göre ekipmanların giyilmeye uygun ve elverişli olup olmayacağını belirler. Ekipmanların yeni biçimine uyum sağlamak için şekil veya boyut değiştirmez ve yeni biçiminin üzerinde bu şekilde bulunduramayacağı tüm ekipmanlar ya yere düşmeli ya da yeni biçiminin içine kaynaşmalıdır. Yeni biçimin içine karışan ekipmanlar o biçimdeyken kullanılamaz.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca asıl biçiminin sahip olduğu kısıtlamalara ve kurallara uyarak, eylemini kullanıp yeni bir biçim alabilirsin. Bunda tek bir istisna vardır: Eğer yeni biçiminin şu anda sahip olduğundan daha fazla can puanı varsa, mevcut biçimin can puanlarını kullanırsın.

ŞANGIRTI-TANGIRTI (294)

2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tane evren pulu)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin seçtiğin bir noktadan kulakları sağır edici ve can yakıcı ani bir ses yükselir. Seçtiğin noktanın 4 metre etrafındaki her yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan yaratıklar 3z8 gümbürtü zararı alır. Kaya, kristal veya metal gibi organik olmayan bir maddeden olan yaratıkların bu kurtulma kontrolünde dezavantajları vardır.

Giyinmeyen veya taşınmayan büyüsüz nesneler de eğer büyünün etkinlik alanındalarsa zarar alırlar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Eğer bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaparsan, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

KALKAN (295)

1. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 tepki ki bu tepkiyi sana karşı isabetli bir saldırı yapıldığında veya *büyülü ok* büyüsü tarafından hedeflendiğinde kullanırsın
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 tur

Görünmez bir büyü duvarı ortaya çıkar ve seni korur. Bir sonraki sıranın başına değin ZS'ne +5 bonus kazanırsın. Buna tetikleyici saldırılar da dâhildir. *Büyülü ok* büyüsünden hiç zarar almazsın.

İNANÇ KALKANI (296)

1. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (üzerinde biraz kutsal yazı olan ufak bir parşömen)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içinde, seçtiğin bir yaratığın etrafında göz kamaştıran, yanardöner bir alan oluşur ve çevrelediği yaratığın ZS'ne, büyünün etkinlik süresi boyunca +2 bonus verir.

ÇEVGEN (297)

Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (ökse otu, yonca yaprağı ve bir tokmak veya tahta sopa)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Elinde tuttuğun tokmağın veya tahta sopanın tahtası doğanın gücüyle dolar. Büyünün etkin olduğu süre boyunca bu silahı kullanarak yaptığın yakın dövüş saldırı kontrollerinde ve isabet halinde zarar verirken Güç yerine büyüyapma yeteneğini kullanabilirsin ve silahın zarar zarı z8 olur. Bu silah, eğer zaten öyle değilse, artık büyülü bir silahtır. Büyüyü tekrar yaptığında veya silahı elinden bıraktığında, büyü sona erer.

SARSAN TEMAS (298)

Güçlendirme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Yıldırım gücü elinden çıkar ve temas ettiğin yaratığa ulaşır. Hedefe karşı bir yakın dövüş büyü saldırısı yap. Eğer hedefin üzerinde metalden bir zırh varsa, saldırı kontrolünde avantajın var demektir. İsabet halinde hedef 1z8 yıldırım zararı alır ve bir sonraki sırasının başına değin tepkilerini kullanamaz.

Büyünün zararı belirli seviyelerde 1z8 artar. 5. Seviyede (2z8), 11. Seviyede (3z8) ve 17. Seviyede (4z8) olur.

SESSİZLİK (299)

2. seviye illüzyon (yanılsama) (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca, büyünün menzili içinde



senin seçtiğin bir nokta merkez olmak üzere 8 metre yarıçaplı küresel bir alanın içinde hiç ses çıkmaz ve bu alana hiçbir ses girmez. Bu küresel alanın tamamen içinde olan herhangi bir yaratık veya nesne gümbürtü zararına karşı bağışıktır ve tamamen içinde olan tüm yaratıklar, bu alanın içinde oldukları sürece sağırdırlar. Bu alanın içinde sözel bir bileşeni olan büyü yapmak imkânsızdır.

SESSİZ İMGE (300)

1. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça koyun postu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

6 metreküpten daha büyük olmayan bir nesnenin, yaratığın veya başka bir şeyin görüntüsünü yaratırsın. Yanılsama, büyünün menzili içinde ortaya çıkar ve etkinlik süresi boyunca sürer. Yanılsama sadece görüntüdür; sesi, kokusu veya diğer duyularla algılanabilecek başka bir özelliği yoktur.

Yanılsamanın menzili içinde olduğun sürece eylemini kullanarak bu yanılsamayı, büyünün menzili içindeki başka bir noktaya hareket ettirebilirsin. İmgenin yeri değişirken onun görüntüsünü de değiştirebilirsin ki böylece hareket, görüntüye uyar. Örneğin, eğer bir yaratık imgesi yaratırsan ve onu hareket ettirirsen, görüntüyü, sanki yürüyormuş gibi gösterebilirsin.

İmgeyle fiziksel etkileşim onun bir yanılsama olduğunu ortaya çıkarır çünkü içinden geçerler. Eylemini kullanarak imgeyi incelemek ve onun bir yanılsama olup olmadığını öğrenmek isteyen bir yaratık senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapmalıdır. Eğer yaratık yanılsamayı fark ederse, onu saydam olarak görür.

BENZEŞ (301)

7. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 12 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (kopyalanan yaratığın gerçek büyüklüğüne yetecek miktarda kar veya buz, kopyalanan yaratığın vücudundan gelen biraz saç, kesilmiş tırnak veya başka bir parça ki bu kar veya buzun içine konulur, büyü tarafından tüketilecek olan en az 1.500 altın para değerinde yakut tozu)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana kadar

Büyünün yapım süresi içinde büyünün menzilinde bulunan tek bir hayvangil veya tek bir insanımsının görsel bir kopyasını yaratırsın. Kopya bir yaratıktır, kısmen gerçektir ve buz veya kardan yapılmıştır ve eylemler kullanabilir ve normal bir yaratık gibi başka etmenlerden etkilenebilir. Aslının aynısı gibi görünür ama aslının yarı miktarda en yüksek can puanına (can puan üst sınırına) sahiptir ve herhangi bir ekipmana sahip olmadan yaratılmıştır. Aksi halde kopya yaratık (bir yapı olmadığı müddetçe) asıl yaratığın tüm oyun puanlarına sahiptir.

Benzeşin sana ve senin belirlediğin yaratıklara karşı arkadaştır. Sözlü emirlerine uyar, senin istediğin gibi hareket eder ve savaşta senin sıranda bulunur. Benzeş, öğrenme veya daha güçlü olma yetilerine sahip değildir. Bundan dolayı seviye atlayamaz, diğer yetenekleri güçlenemez veya harcanmış büyü haznelerini tekrar kazanamaz.

Eğer kopya zarar görürse, harcanan her bir can puanı için 100 altın para değerinde nadir ot ve mineral harcayarak bir simya laboratuvarında onu tamir edebilirsin. Kopya 0 can puanına düşünceye değin varlığını sürdürür. Bu noktada kar haline döner ve yavaşça erir.

Eğer bu büyüyü tekrar yaparsan, bu büyüyle daha önce yapmış olduğun ve halen etkin olan kopyalar anında yok olur.

UYU (302)

1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam kaliteli kum, gül yaprakları veya bir cırcır böceği)
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyü, yaratıkları büyülü bir uykuya daldırır. 5z8 at. Bunların toplamı, büyü tarafından etkilenecek olan yaratıkların can puanını belirler. Büyünün menzili içinde senin belirleyeceğin bir noktanın 8 metre etrafındaki yaratıklar, o anda en düşük can puanına sahip olandan en yüksek can puanına sahip olacak şekilde etkilenir (durumu bilinçsiz olanı yok say).

O anda en düşük can puanına sahip olan yaratıktan başlayarak bu büyü tarafından etkilenen her bir yaratığın durumu, büyü sona erinceye, zarar alıncaya ya da birisi eylemini kullanarak onu sarsarak veya tokat atarak uyandırıncaya değin bilinçsiz olmuştur. Attığın 5z8 toplamından, etkilenen ilk yaratığın can puanını çıkar. Bir sonraki en düşük can puanına sahip olan yaratığa geç ve böyle devam et. Bu şekilde etkilenecek olan yaratığın can puanı 5z8 sonucu kazandığın ve kullandıkça azalan can puanı sayısına eşit veya ondan az olmalıdır.

Hortlaklar ve tılsımlanmaya bağışıklığı olan yaratıklar bu büyüden etkilenmez.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için fazladan 2z8 kullan.

ŞIVGIN FIRTINASI (303)

3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (bir tutam toz ve birkaç damla su)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyü sona erinceye değin, büyünün menzili içinde seçeceğin bir nokta merkez olmak üzere 16 metre yarıçapa ve 8 metre yüksekliğe sahip silindirik bir alan içinde dondurucu yağmur ve çıvgın yağmaya başlar. Bu alan çok engelli olarak değerlendirilir ve bu alandaki ateşler söner.

Bu alanın zemini kaygan bir buz tabakası ile kaplanmıştır ki bu durum onu zorlu arazi haline getirir. Bir yaratık ilk kez büyünün alanına girdiğinde ya da sırasına bu alan içinde başladığında bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa yere düşer.

Eğer bir yaratık bu alanda başka bir büyüye konsantre oluyorsa, o yaratık senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da konsantrasyonunu kaybetmelidir.



YAVAŞLAT (304)

3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir damla melas)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzilindeki 16 metreküplük bir alanda bulunan senin seçtiğin en fazla altı yaratığın zaman algısını değiştirirsin. Her hedef başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyünün etkinlik süresi boyunca büyüden etkilenmelidir.

Büyüden etkilenen bir yaratığın hızı yarıya iner, ZS ve Çeviklik kurtulma kontrollerine -2 ceza uygulanır ve tepkilerini kullanamaz. Sırası geldiğinde ya sadece bir eylem kullanır ya da sadece bir bonus eylem kullanır, ikisini tek sırada kullanamaz. Yaratığın yetenekleri veya büyülü nesneleri ne olursa olsun sıra ondayken bir taneden fazla yakın dövüş saldırısı ya da mesafeli saldırı yapamaz.

Eğer yaratık yapım süresi 1 eylem olan bir büyüyü yapmaya çalışırsa bir z20 at. Eğer 11 veya daha yüksek gelirse büyü, o yaratığın bir sonraki sırasına kadar etkili olmaz ve yaratık büyüyü tamamlamak için bu sefer de eylemini kullanmak zorundadır (arka arkaya iki sırasındaki her bir eylem hakkını). Eğer böyle yapamazsa, büyü boşa gider.

Bu büyüden etkilenen bir yaratık, her sırasının sonunda başka bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa büyü sona erer.

ÖLENİ KORU (305)

Diriltme büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

0 can puanı olan canlı bir yaratığa dokunursun. Yaratık stabil olur. Büyünün hortlaklar ve yapılar üzerinde etkisi yoktur.

HAYVANLARLA KONUŞMA (306)

1. seviye kehanet (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 10 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca hayvangilleri anlama ve onlarla sözel olarak iletişim kurma yeteneğini elde edersin. Pek çok hayvangilin bilgisi ve farkındalığı zekâsıyla sınırlıdır ama en azından hayvangiller sana etraftaki yerler ve canavarlar dâhil olmak üzere son bir gün içinde algıladıkları veya algılayabilecekleri şeyler hakkında bilgi verir. Son karar ZE'nin olmakla birlikte bir hayvangili senin için ufak bir şey yapmasına ikna edebilirsin.

ÖLÜYLE KONUŞMA (307)

3. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M (yanan tütsü)
Etkinlik Süresi: 10 dakika

Büyünün menzili içinde, senin seçtiğin bir cesede yaşam ve zekâ gücünün bir kopyasını bahşedersin ki böylece senin soracağın sorulara cevap verebilsin. Cesedin halen bir ağzının olması ve bir hortlak olmaması gerekir. Eğer bu ceset, son 10 gün içinde bu büyünün hedefi olduysa, büyü başarısız olur.

Büyü sona erinceye değin cesede en fazla beş tane soru sorabilirsin. Ceset hayattayken bildiklerini bilir ki buna konuştuğu diller de dâhildir. Cevaplar genellikle kısa, gizemli veya kendini tekrarlayan türdendir ve eğer ona karşı düşmansan ya da seni bir düşmanı olarak tanırsa, cesedin sana doğru cevap verme zorunluluğu yoktur. Bu büyü yaratığın ruhunu bedenine döndürmez, sadece bedeni canlandırır. Dolayısıyla ceset yeni bilgiler öğrenemez, öldüğünden beri olan şeyler hakkında hiçbir şeyi anlayamaz ve olabilecek şeylere dair akıl yürütemez.

BİTKİLERLE KONUŞMA (308)

3. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (12 metre yarıçap)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 10 dakika

12 metreye kadar etrafındaki bitkilere kısıtlı bilinç ve hareket verirsin. Böylece seninle iletişim kurabilirler ve basit emirlerini uygulayabilirler. Son bir gün içinde büyünün alanında olanlara dair sorular sorabilirsin, bu alandan geçen yaratıklara dair bilgiler alabilirsin, bu alanın hava koşullarını öğrenebilirsin vs.

Ayrıca bitki büyüt büyüsü gibi etkiler nedeniyle (kalınlaştırma ve büyütme gibi) zorlu arazi haline gelen bir yeri büyünün etkinlik süresi boyunca sıradan bir yer haline getirebilirsin. Veya sıradan bir araziyi zorlu arazi haline getirebilirsin, böylece büyünün etkinlik süresi boyunca seni takip edenler buradan geçerken zorluk yaşar.

Son karar ZE'ye ait olmakla birlikte bitkiler senin adına başka şeyler yapabilir. Büyü, bitkilerin bir yerden başka bir yere hareket etmelerini sağlamaz ama dallarını, yapraklarını vs. diğer uzuvlarını rahatça hareket ettirebilirler.

Eğer bu bölgede bir bitki yaratığı varsa, onunla aynı dili konuşuyormuş gibi iletişim kurabilirsin ama onu etkileyecek bir büyüsel yetenek elde etmezsin.

Bu büyü *dolandolaş* büyüsü tarafından yaratılan bitkiler tarafından kısıtlanan bir yaratığın serbest bırakılmasını sağlar.

ÖRÜMCEK AYAĞI (309)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (bir damla yersakızı ve bir örümcek)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyü sona erinceye değin dokunduğun bir gönüllü yaratık, ellerini kullanmadan dikey yüzeylerde ve tavanlarda yukarı aşağı, istediği gibi hareket etme yeteneğine kavuşur. Hedef ayrıca yürüme hızına eşit tırmanma hızına sahip olur.

DİKEN BÜYÜT (310)

2. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (yedi keskin diken veya her birinin ucu sivriltilmiş yedi küçük dal)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içindeki bir noktanın 8 metre etrafı (yarıçap) sert, çivi gibi dikenlere sahip asmalar ve dallarla kaplanır. Büyünün etkinlik süresi boyunca bu alan zorlu arazi olarak değerlendirilir. Bir yaratık bu alana girdiğinde veya buranın içindeyken hareket ettiği her 2 metre için 2z4 delici zarar alır.

Yerin bu dönüşümü dışarıdan görünmez, gizlidir. Büyünün yapıldığı anda orada olmayan ve bunu görmeyen tüm yaratıklar, buraya girmeden önce buranın tehlikeli olduğunu öğrenmek için senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapmalıdır.



RUHSAL KORUYUCULAR (311)
3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (6 metre yarıçap)
Bileşenler: S, B, M (bir kutsal sembol)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Seni korumaları için ruhlar çağırırsın. Büyünün etkinlik süresi boyunca senin 6 metre etrafında uçuşurlar. Bakış açın iyi veya tarafsızsa melek veya peri gibi görünebilirler (senin seçimin). Eğer bakış açın kötüyse, bukumsu görünürler.

Bu büyüyü yaptığında, ondan etkilenmeyecek yaratıkları belirlersin. Bu büyüden etkilenen bir yaratığın hızı, büyünün alanında yarı yarıya azalır ve bir yaratık bu alana ilk kez girdiğinde ya da sırasına bu alan içinde başladığında, bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 3z8 ışıltı zararı (eğer bakış açın iyi veya tarafsızsa) veya 3z8 çürütücü (eğer bakış açın kötüyse) zarar alır. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık, verilen zararın yarısını alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

RUHSAL SİLAH (312)
2. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 dakika

Büyünün menzili içinde büyünün etkinlik süresi ya da sen bu büyüyü yeniden yapıncaya değin var olacak, havada uçan, hayaletimsi bir silah yaratırsın. Bu büyüyü yaptığında, silahın en fazla 2 metre uzağında olan bir yaratığa karşı büyülü bir yakın dövüş saldırısı yapabilirsin. İsabet halinde hedef 1z8 + büyü yapma yetenek tamlayıcına eşit miktarda büyü gücü zararı alır.

Sıra sendeyken bonus eylem olarak silahı 8 metre hareket ettirebilir ve ona en az 2 metre yakın olan bir yaratığa bir saldırı yaptırabilirsin.

Silah sen nasıl istersen o biçimi alır. Belirli bir silahla ilişkilendirilen ilahların (Aziz Cuthbert'in topuzu, Thor'un çekici, Abdal Murat'ın kılıcı, Sarı Saltuk'un tahta kılıcı gibi) ruhanileri, bu büyünün o silah gibi görünmesini tercih eder.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 3. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 2. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

SARSAN DARBE (313)
4. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyünün etkinlik süresi boyunca bir yaratığa bir yakın dövüş silahıyla başarılı bir saldırı yaptığında silahın, hedefin hem bedenini hem de zihnini yaralar ve saldırı, hedefe fazladan 4z6 zihinsel zarar verir. Hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa senin bir sonraki sıranın sonuna değin saldırı ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır ve tepkilerini kullanamaz.

KOKAN BULUT (314)
3. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 36 metre
Bileşenler: S, B, M (çürük bir yumurta veya birkaç bozuk kabak yaprağı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde 8 metre yarıçaplı, sarı, hasta edici gazdan oluşan bir küre yaratırsın. Bu bulut küresi köşelerden dönebilir ve alanı çok engelli olarak değerlendirilir. Bulut, büyünün etkinlik süresi boyunca havada asılı durur.

Sırasının başında tamamen bulutun içinde olan her yaratık, zehre karşı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa, o yaratık sırasını kasılarak ve böğürerek geçirir. Nefes almasına gerek olmayan veya zehre karşı bağışıklığı olan yaratıklar bu kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarılı sayılır.

Orta dereceli bir rüzgâr (hızı en az 20 kilometre/saat) 4 turun ardından bulutu dağıtır. Güçlü bir rüzgâr (hızı en az 40 kilometre/saat) ise 1 turun ardından bulutu dağıtır.

TAŞTRAŞ (315)
4. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (taş nesneye verilmen istenen şeklin kabaca bir kopyası haline getirilmiş olması gereken yumuşak kil)
Etkinlik Süresi: Anlık

Boyutu Orta veya bundan küçük olan taş bir nesneye ya da bir taş yüzeyin, boyutları 2 metreyi aşmayan kısmına dokunursun ve ona istediğin şekli verirsin. Örneğin, büyük bir kayayı silah, heykel, sandık haline getirebilir, kalınlığı 2 metreden az olduğu müddetçe bir kayada geçit yaratabilirsin. Ayrıca taştan bir kapı veya kapı çerçevesine bu büyüyle şekil verip, o kapının kapanmasını da sağlayabilirsin. Yarattığın nesnenin en fazla iki menteşesi ve bir kapı kolu olabilir. Bundan daha detaylı olamaz.

TAŞDERİ (316)
4. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan 100 altın para değerindeki elmas tozu)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Bu büyü, dokunduğun gönüllü bir yaratığın derisini taş kadar sert yapar. Büyü sona erinceye değin hedefin büyüsüz sersemletici, delici ve kesici zarar türlerine karşı direnci vardır.



İNTİKAM FIRTINASI (317)

9. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Görüş
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Güneşi örten ve kükreyen fırtına bulutları görebildiğin bir nokta üzerinde ve 144 metre yarıçapındaki bir alanı kaplayacak şekilde oluşmaya başlar. Yıldırımlar çakar, gök gürler ve şiddetli bir rüzgâr esmeye başlar. Bulut ortaya çıktığında, bulutun altında olan her yaratık (en fazla bulutun 1,5 kilometre altında) bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olanlar 2z6 gümbürtü zararı alır ve 5 dakikalığına sağır olur.

Bu büyü üzerinde konsantrasyonunu koruduğun her tur, fırtına farklı etkiler yaratacaktır.

2. Tur. Buluttan bir asit yağmuru yağmaya başlar. Bulutun altındaki her yaratık ve nesne 1z6 asit zararı alır.

3. Tur. Bulutun altında bulunan ve senin seçeceğin altı yaratık veya nesneye toplamda altı yıldırım düşürürsün. Bir yaratık veya nesneye birden fazla yıldırım düşemez. Yıldırımın düştüğü bir yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 10z6 yıldırım zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

4. Tur. Buluttan dolu yağmaya başlar. Bulutun altındaki her yaratık 2z6 sersemletici zarar alır.

5-10. Turlar. Bulutun altındaki alanda dondurucu rüzgârlar ve yağmur eser. Bu alan zorlu arazi haline gelir ve çok engelli olarak değerlendirilir. Bu alandaki her yaratık 1z6 soğuk zararı alır. Burada mesafeli silahları kullanmak imkânsızdır. Rüzgar ve yağmur, büyüleri korumak için gereken konsantrasyon açısından ciddi bir engel teşkil eder. Son olarak güçlü rüzgârlar (hızı 40 ila 100 kilometre/saat arasında değişen), bu alanda bulunan ve ister büyülü ister normal yollarla oluşmuş olsun her türlü sis, duman, bulut vs. şeyleri dağıtır.

ÖNERİ (318)

2. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, M (bir yılan dili ve ya bir parça bal peteği ya da bir damla zeytin yağı)

Büyünün menzili içinde, görebildiğin, seni duyup anlayabilen bir yaratığı büyülü olarak etkileyebilir, belirli bir hareket tarzını benimsemesini (bir veya iki cümleyle ifade edilecek kadar) sağlayabilirsin. Tılsımlanamayan yaratıkların bu etkiye karşı bağışıklığı vardır. Öneri öyle bir şekilde söylenmelidir ki benimsetilmek istenen hareket tarzı mantıklı olsun. Hedef yaratığa kendisini bıçaklamasını, kendini bir mızrağın üzerine atmasını, ateşe vermesini veya buna benzer hedef için zararlı olduğu bariz olan öneriler, büyünün etkisini otomatik olarak ortadan kaldırır.

Hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunduğu takdirde hedef, önerini elinden gelen en iyi şekilde izler. Önerilen hareket tarzı büyünü etkin olduğu sürenin tamamını kapsayabilir. Eğer önerilen hareket tarzı daha kısa bir sürede tamamlanabilir bir şeyse hedef kendisinden yapılmasını istediği şeyi yaptığında büyü sona erer.

Büyünün etkin olduğu süre boyunca özel bir şeyin gerçekleştirilmesini tetikletecek özel bir şart da belirleyebilirsin. Örneğin, bir şövalyeye, karşılaşacağı ilk dilenciye savaş atını vermesini önerebilirsin. Eğer büyü sona ermeden belirlenen şart gerçekleşmezse, istenilen hareket tarzı yerine getirilmez.

Eğer sen veya arkadaşlarından biri büyünün hedef aldığı yaratıklardan birine zarar verirse büyü o yaratık için sona erer.

GÜNIŞINI (319)

6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (24 metrelik hat)
Bileşenler: S, B, M (bir büyüteç)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

2 metre genişliğinde ve 24 metre uzunluğunda olacak parlak bir ışın elinden çıkar. Bu hat üzerindeki her yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık 6z8 ışıltı zararı alır ve senin bir sonraki sırana kadar kör olur. Başarılı olunursa verilen zararın yarısını alır ve kör olmaz. Hortlaklar ve sızıkların bu kurtulma kontrolünde dezavantajı vardır.

Büyü sona erinceye değin ne zaman sıra sana gelse eylemini kullanarak yeni bir parlak alan yaratabilirsin.

Büyünün etkinlik süresi boyunca elinde parlak bir kıvılcım parlar. Bu kıvılcım 12 metre yarıçapa sahip bir alanı parlak ışıkla, onun ardındaki bir 12 metreyi de alacakaranlıkla aydınlatır. Bu ışık günışığıdır.

GÜNEŞ PATLAMASI (320)

8. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 60 metre
Bileşenler: S, B, M (ateş bir parça güneş taşı)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir nokta merkez olmak üzere 24 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alan içinde bir anlığına gözleri kör edici bir ışık parlar. Bu ışık alanındaki her yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 12z6 ışıltı zararı alır ve 1 dakika boyunca kör olur. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık verilen zararın yarısını alır ve kör olmaz. Hortlaklar ve sızıkların bu kurtulma kontrolünde dezavantajı vardır.

Bu büyü nedeniyle kör olan bir yaratık her sırasının sonunda başka bir Bünye kurtulma kontrolü yapar. Başarılı olursa artık kör değildir.

Bu büyü kendi alanında bulunan ve bir büyü aracılığıyla yaratılmış olan karanlığı dağıtır.

HIZLI SADAK (321)

5. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (en az bir mühimmat içeren bir sadak)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Sadağına öyle bir büyü yapıp onu dönüştürüşün ki sanki içinde sürekli, sonu gelmez ama büyüsüz mühimmat oluşur ve ne zaman mühimmatı almak için elini uzatsan, onu elinde bulursun.

Büyü sona erinceye kadar ne zaman sıra sana gelse bu sadaktaki mühimmatı kullanan bir silahla iki saldırı yapmak için bonus eylemini kullanabilirsin. Ne zaman böyle bir saldırı yapsan, sadağın, kullandığın mühimmata benzer ama büyüsüz bir mühimmat oluşturur. Bu büyü ile yaratılan tüm mühimmat, büyü sona erince ortadan kaybolur. Eğer sadak senin üzerinden düşerse, ayrılırsa vs. büyü sona erer.



SEMBOL (322)
7. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan cıva, fosfor ve en az toplamda 1.000 altın para değerindeki elmas ve opal tozu)
Etkinlik Süresi: Dağıtılana ya da tetiklenene kadar

Bu büyüyü yaptığında zararlı etkiye sahip bir sembolü bir yere yazar veya kazırsın. Bu bir yüzey (örneğin bir masa veya yerdeki veya duvardaki bir alan) olabilir veya sembolü gizlemek için kapatılabilen bir nesne (örneğin bir kitap, bir parşömen veya bir ganimet sandığı) olabilir. Eğer bir yüzeyi seçersen sembol, yarıçapı 4 metreden daha geniş bir alanı kaplayamaz. Eğer bir nesneyi seçersen, bu nesne sabit kalmak zorundadır. Eğer bu nesne, senin büyüyü yaptığın yerden 4 metreden fazla hareket eder veya ettirilirse sembol kırılır ve büyü tetiklenmeksizin sona erer.

Sembol neredeyse görünmezdir ve bulunması için senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Zekâ (Araştırma) kontrolü yapılması gerekir.

Büyüyü yaptığında sembolü neyin tetikleyeceğine karar verirsin. Bir yüzeye işlenen semboller için en yaygın tetikleyiciler arasında sembole dokunmak veya üzerinde durmak, sembolün üzerini örten bir nesneyi kaldırmak, sembolün belirli bir mesafesine gelmek veya üzerinde sembol olan nesneyi kullanmak, hareket ettirmek vs. vardır. Bir nesne üzerine işlenen semboller için en yaygın tetikleyiciler arasında ise o nesneyi açmak, o nesnenin belirli bir mesafesine gelmek veya sembolü görmek veya okumak vardır.

Tetikleyiciyi daha da detaylandırabilirsin. Büyü sadece belirli şartlar altında veya bir yaratığın fiziksel özellikleri (mesela boyu veya kilosu) veya fiziksel türü (örneğin sembolü cadalozlar veya biçimdeğiştirenler) tarafından tetiklenebilir. Belirli bir parolayı söyleyenler gibi sembolü tetikletmeyecek yaratıkları da belirleyebilirsin.

Sembolü tamamladığında, etkisi için aşağıdaki seçeneklerden birini seç. Bir kez tetiklenince, sembol parlar, 24 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alanı 10 dakika boyunca alacakaranlıkla aydınlatır ve bunun ardından büyü sona erer. Sembol etkinleştiğinde bu küresel alanın içinde bulunan her bir yaratık, bir sırada bu alana ilk kez giren veya sırasını bu alan içinde bitiren her bir yaratık da seçilen etkiye maruz kalır.

Ölüm. Her hedef bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunması halinde 10z10 çürütücü zarar alınır. Başarılı olunması halinde verilen zararın yarısı alınır.

Kavga. Her hedef bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunması halinde diğer yaratıklarla 1 dakika boyunca ağız dalaşında bulunup tartışır. Bu süre boyunca hedefle mantıklı bir iletişim kurulamaz ve hedefin saldırı ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır.

Korku. Her hedef bir Bilgelik kurtulma kontörlü yapmalı ve başarısız olunması halinde 1 dakika boyunca durumları korkmuş olmalıdır. Hedef korkmuşken elinde ne varsa yere atar ve eğer yapabiliyorsa ne zaman sıra ona gelse sembolden en az 12 metre uzaklaşır.

Umutsuzluk. Her hedef bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunması halinde hedef 1 dakika boyunca kendini çaresizlik içinde hisseder. Bu süre boyunca saldırı yapamaz veya herhangi bir yaratığa karşı zararlı yeteneklerini, büyülerini veya diğer başka büyülü etkilerini kullanamaz.

Delilik. Her hedef bir Zekâ kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olunması halinde hedef 1 dakika boyunca delirir. Delirmiş bir yaratık eylem kullanamaz, diğer yaratıkların ne söylediğini anlayamaz, okuyamaz ve sadece saçmalar. Hareketlerini ZE kontrol eder ki anlamsız ve tahmin edilemez durumdadır.

Acı. Her hedef bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ve başarısız olunması halinde 1 dakika boyunca hissettikleri inanılmaz acı yüzünden durumları güçsüz olmalıdır.

Uyku. Her hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ve başarısız olunması halinde durumu bilinçsiz olmalıdır. Bir yaratık eğer zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu sarsar veya tokatlayarak uyandırırsa, uyanır.

Afallama. Her hedef bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ve başarısız olunması halinde durumu 1 dakika boyunca afallamış olmalıdır.

TASHA'NIN GUDUBET GÜLÜŞÜ (323)
1. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (minik turtalar ve havada sallanan bir kuş tüyü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde, senin görebildiğin ve seçtiğin bir yaratık bu büyünün etkisi altına girerse her şeyi inanılmaz derecede komik bulur ve kahkahalar atarak yerde yuvarlanır. Hedef başarılı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyünün etkinlik süresi boyunca yere düşüp (yere düşmüş), gücünü kaybedip (güçsüz) yerden kalkamamalıdır. Zekâ puanı 4 veya daha düşük olan bir yaratık bu büyüden etkilenmez.

Hedef, her sırasının sonunda ve ne zaman zarar alsa başka bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Eğer bu bilgelik kontrolü alınan bir zarar nedeniyle yapılıyorsa, hedefin avantajı vardır. Başarılı olursa büyü sona erer.

TELEKİNEZİ (324)
5. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Yaratıkları veya nesneleri düşüncenle hareket ettirme veya yönlendirme yeteneği elde edersin. Bu büyüyü yaptığında ve büyünün etkinlik süresi boyunca eylemin olarak büyünün menzili içindeki bir yaratık veya bir nesne üzerine iradeni hâkim kılabilir, aşağıdaki etkilerden birini yaratabilirsin. Her tur aynı hedefi etkileyebilir veya her defasında kendine yeni bir hedef seçebilirsin. Eğer hedefini değiştirirsen, önceki hedef artık bu büyüden etkilenmiyor demektir.

Yaratık. Boyutu Kocaman veya ondan daha küçük olan bir yaratığı hareket ettirmeyi deneyebilirsin. Yaratığın Güç kontrolüyle çekişmeli olarak büyü yapma yeteneğini kullandığın bir yetenek kontrolü yap. Eğer sen kazanırsan yaratığı istediğin yönde en fazla 12 metre ilerletebilirsin. Buna büyünün etkinlik alanı içinde olduğu müddetçe yukarı yön de dâhildir. Bir sonraki sıranın sonuna kadar yaratık senin telekinetik bağının altında kısıtlanmış durumdadır. Yukarı doğru kaldırılan bir yaratık havada asılı durumdadır.

Sonraki turlarda eylemini kullanarak yukarıda anlatılan çekişmeyi tekrarlayabilir ve aynı yaratık üzerindeki telekinetik bağını sürdürebilirsin.



Nesne. En fazla 500 kilogram ağırlığında olan bir nesneyi hareket ettirmeyi deneyebilirsin. Eğer nesne giyilmiyor veya taşınmıyorsa otomatik olarak onu istediğin yönde ama büyünün menzili içinde en fazla 12 metre hareket ettirebilirsin.

Eğer nesne bir yaratık tarafından giyiliyor veya taşınıyorsa öncelikle o yaratığın Güç kontrolüyle çekişmeli olarak büyü yapma yeteneğini kullandığın bir yetenek kontrolü yapmalısın. Eğer başarılı olursan o nesneyi o yaratıktan uzaklaştırır ve onu istediğin yönde ama büyünün menzili içinde en fazla 12 metre hareket ettirebilirsin.

İradeni bu yolla bir nesne üzerine hâkim kıldığında, o nesneyle dikkat ve özen gerektiren şeyleri de yapabilirsin. Mesela basit bir aleti kavramak, bir kapı veya kapağı açmak, bir muhafaza içinden eşya alıp, içine eşya koymak, bir şişenin içindekileri boşaltmak vs.

TELEPATİ (325)

8. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Sınırsız
Bileşenler: S, B, M (bir çift birbirine bağlı gümüş yüzük)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Kendin ve aşina olduğun gönüllü bir yaratık arasında telepatik bir bağ yaratırsın. Yaratık senin bulunduğun varlık âleminde herhangi bir yerde olabilir. Eğer sen ve hedef yaratık aynı varlık âleminde olmazsanız, büyü sona erer.

Büyü sona erinceye değin sen ve hedef anında sözcükler, görüntüler, sesler ve diğer duyusal mesajları bu bağ ile birbirinizle paylaşırsınız ve hedef seni, kendisiyle iletişim kuran yaratık olarak tanır. Büyü hedef yaratığın kullandığın sözcükleri ve gönderdiğin diğer duyusal mesajları anlaması için Zekâ puanının en az 1 olmasını gerektirmektedir.

IŞINLANMA (326)

7. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Bu büyü seni ve senin seçeceğin en fazla sekiz başka ve gönüllü ve büyünün menzili içinde olan ve gördüğün yaratığı veya büyünün menzili içinde olup senin gördüğün tek bir nesneyi, senin seçeceğin bir yere nakleder. Eğer hedefin bir nesneyse, 4 metrekarelik bir küpün içine tamamen sığabilmelidir ve gönülsüz bir yaratık tarafından ne giyinilebilir ne de taşınabilir.

Seçtiğin yer senin tarafından bilinmeli ve seninle aynı varlık âleminde olmalı. Yeri iyi ve yakından biliyor olma derecen oraya başarılı bir şekilde varma ihtimalini artıracaktır. ZE bir z100 atar ve aşağıdaki tabloya bakar.

Bilinirlik. "Daimi daire," sembol dizisi senin tarafından bilinen bir ışınlanma dairesi demektir. "İlişkili nesneler," bir sihirbazın kütüphanesinden alınan bir kitap, bir kraliyet dairesinden alınan çarşaf veya bir markumun gizli mezarındaki mermerin parçası gibi gidilmek istenilen yere ait en fazla 6 ay önce elde edilmiş bir nesneye sahipsin demektir.

"Yakından biliniyor" sıklıkla gittiğin, dikkatli şekilde üzerine çalıştığın veya büyüyü yaptığında görebiliyor olduğun bir yer demektir. "Üstünkörü görülmüş" birden fazla kez bulunduğun ama pek tanımadığın bir yer demektir. "Bir kez görülmüş" muhtemelen büyü kullanarak sadece tek bir kez gördüğün bir yer demektir. "Sadece tanım" başka biri veya belki de harita aracılığıyla yeri ve görünümüne dair bilgi edindiğin bir yer demektir.

"Sahte yer" olmayan bir yerdir. Belki de bir düşmanın özel odasını uzakgörü büyüsüyle görmüşsündür ama aslında gördüğün yer bir illüzyondur veya yakından bildiğin ama artık var olmayan bir yere ışınlanmaya çalışıyorsundur.

Hedefte. Sen ve grubun (veya hedef nesne) gitmek istediğin yerde ortaya çıkarsınız.

Hedef Dışı. Sen ve grubun (veya hedef nesne) gitmek istediğin yerden rastgele mesafe uzaklıkta rastgele bir yönde ortaya çıkarsınız. Ortaya çıktığın yerden asıl hedefine olan uzaklık, yolculuk yapılacak toplam mesafenin yüzde 1z10x1z10'udur. Örneğin, 120 kilometre öteye ışınlanmaya çalıştığında ve iki z10 attığında, bunlardan biri 5 diğeri de 3 gelirse, hedeften yüzde 15 yani 18 kilometre uzakta ortaya çıktın demektir. ZE yönü rastgele belirler ve bunun için de bir z8'e yönler tayin eder. Yani 1 kuzey, 2 kuzeydoğu, 3 doğu vs. Eğer bir sahil kasabasına ışınlanmaya çalışıyorsan ve kendini karadan 18 kilometre uzakta, denizin ortasında bulursan, işler senin için iyi gitmiyor demektir.

Benzer Yer. Sen ve grubun (veya hedef nesne) gitmek istediğin hedef yere görsel veya anlam bakımından benzer olan farklı bir yerde ortaya çıkarsınız. Örneğin evindeki laboratuvara gitmek istiyorsan başka bir sihirbazın laboratuvarında veya senin laboratuvarındaki aletlerin ve araçların az çok aynılarının bulunduğu bir simyacı dükkânında ortaya çıkabilirsin. Genel olarak hedefe en yakın olan benzer yerde ortaya çıkarsın ama büyünün bir menzil sınırı olmadığı için aynı varlık âleminde herhangi bir benzer yerde de kendini bulabilirsin.

Terslik. Büyünün tahmin edilemez sihri, zorlu bir yolculuk yapmana yol açar. Işınlanan her bir yaratık (ya da hedef nesne) 3z10 büyü gücü zararı alır ve ZE kendinizi nerede bulacağınızı belirlemek için yeniden zar atıp tabloya bakar (terslikler tekrar tekrar olabilir, her defasında zarar verirler).

Bilinirlik	Terslik	Benzer Yer	Hedef Dışı	Hedefte
Daimi daire	—	—	—	01–100
İlişkili nesneler	—	—	—	01–100
Yakından biliniyor	01–05	06–13	14–24	25–100
Üstünkörü görülmüş	01–33	34–43	44–53	54–100
Bir kez görülmüş	01–43	44–53	54–73	74–100
Sadece tanım	01–43	44–53	54–73	74–100
Sahte yer	01–50	51–100	—	—



IŞINLANMA DAİRESİ (327)

5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B, M (büyü tarafından tüketilecek olan nadir tebeşirler ve değerli taşlarla demlenmiş mürekkep)
Etkinlik Süresi: 1 tur

Büyüyü yaparken yere 4 metre çapta ve sembollerden oluşan bir daire çizersin. Bu daire senin o anda bulunduğun yeri, seninle aynı varlık âleminde olan, senin seçtiğin ve sembol dizisini bildiğin daimi bir ışınlanma dairesine bağlar. Çizdiğin bu daire içinde göz kamaştıran bir geçit açılır ve senin bir sonraki sıranın sonuna değin açık kalır. Bu geçide giren herhangi bir yaratık, hedef dairenin en fazla 2 metre uzağında ya da eğer orası doluysa ona en yakın olan boş yerde ortaya çıkar.

Pek çok büyük tapınak, lonca ve diğer önemli yerlerin, kendi sınırları içinde daimi ışınlanma daireleri bulunur. Böyle dairelerin her birinin kendine ait sembol dizileri vardır –belirli bir düzen içinde yerleştirilmiş olan büyülü runlerden oluşan bir dizi. İlk kez bu büyüyü yapma yeteneğine kavuştuğunda, ZE tarafından belirlenecek olan Asıl Âlem'deki iki yerin sembol dizinini öğrenirsin. Maceraların esnasında başka yerlerin de sembol dizilerini öğrenebilirsin. Yeni bir sembol dizisini 1 dakika inceledikten sonra onu ezberlersin.

Bir yıl boyunca her gün aynı yere bu büyüyü yaparak, daimi bir ışınlanma dairesi yaratabilirsin. Büyüyü bu şekilde yaptığında ışınlanmak için daireyi kullanmana gerek olmaz.

TENSER'İN UÇAN DİSKİ (328)

1. seviye çağırma (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir damla cıva)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Büyü, büyünün menzili içinde, senin görebileceğin, boş ve seçtiğin bir yerde, yerin hemen üzerinde dairesel, yatay bir güç alanı yaratır. Bu alanın çapı 1 metre ve kalınlığı 2 santimetredir. Yerden 1 metre yukarda durur. Bu disk büyünün etkinlik süresi boyunca var olur ve 250 kilograma kadar ağırlık taşıyabilir. Eğer üzerine daha fazla yük konursa büyü sona erer ve üzerindeki her şey yere düşer. Sana 8 metre veya bundan daha yakınken, disk hareketsizdir. Eğer ondan 8 metreden fazla uzaklaşırsan, senden en fazla 8 metre uzakta kalmak için hareket eder ve seni takip eder. Düz olmayan bir arazide ilerleyebilir, merdivenleri, rampaları vs. inip çıkabilir ama yükseklik farkı 4 metre veya daha fazla olan bir yerden geçemez. Örneğin disk 4 metrelik bir çukurun üzerinden geçemez, böyle bir çukurun dibinde yapılmış olsa bu sefer oradan çıkamaz.

Eğer diskten 40 metreden fazla uzaklaşırsan (bir engele takıldığı için seni izleyemezse vs.) büyü sona erer.

ABRAV (329)

Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: En fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde ufak bir mucize yaratır, doğaüstü gücün bir işaretini gözler önüne serersin. Büyünün menzili içinde şu büyülü etkilerden birini yaratırsın.

- 1 dakika boyunca, sesinin normalde olduğundan üç kat daha yüksek sesle çıkmasını sağlarsın.
- 1 dakika boyunca ateşleri titretir, parlaklığını artırır veya azaltır veya rengini değiştirirsin.
- 1 dakika boyunca yerde zararsız depremler yaratırsın.
- Büyünün menzili içinde senin belirleyeceğin bir noktadan çıkan anlık bir ses yaratırsın. Örneğin gök gürültüsü sesi, bir kuzgunun çığlığı veya uğursuz fısıltılar.
- Kilitli olmayan bir kapı veya pencerenin çarparak kapanmasına neden olursun.
- 1 dakika boyunca gözlerinin görünüşünü değiştirirsin.

Eğer bu büyüyü birden fazla defa yaparsan, aynı anda üç tane 1 dakikalık etkiyi gerçekleştirebilirsin ve eylemini kullanarak böyle bir etkiyi sonlandırabilirsin.

DİKENLİ KIRBAÇ (330)

Dönüşüm büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (dikenli bir bitkinin tohumu)
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içindeki bir yaratığa senin emrinle savrulan, uzun, dikenlerle kaplı asma gibi bir kırbaç yaratırsın. Hedefe karşı bir büyülü yakın dövüş saldırısı yap. İsabet halinde hedef 1z6 delici zarar alır ve eğer hedefin boyutu Büyük veya ondan küçükse, hedefi kendine doğru 12 metreye kadar çekersin.

Büyünün verdiği zarar belirli seviyelerde 1z6 artar. 5. Seviyede (2z6), 11. Seviyede (3z6) ve 17. Seviyede (4z6) olur.

GÜRLEYEN DARBE (331)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bu büyünün etkinlik süresi içinde bir yakın dövüş silahıyla ilk kez bir isabetli saldırı yaptığında, silahın senin 120 metre etrafında duyulabilecek bir sesle gürler ve saldırın hedefe fazladan 2z6 gümbürtü zararı verir. Buna ek olarak eğer hedefin bir yaratıksa, başarılı bir Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da senden 4 metre ileriye itilmeli ve yere düşmelidir (yere devrilmiş).

ŞOK DALGASI (332)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi (6 metrelik küp)
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Anlık

Etrafı silip süpüren bir ses dalgası senden etrafa yayılır. Merkezi sen olan 6 metreküplük alan içindeki her bir yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 2z8 gümbürtü zararı alır ve senden 4 metre ileri itilir. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık verilen zararın yarısını alır ama itilmez.

Buna ek olarak etki alanının tamamen içinde olan sabitlenmemiş nesneler büyünün etkisiyle otomatik olarak senden 4 metre ileri itilir ve büyü 120 metreden duyulan bir gümbürtü sesi yayar.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.



ZAMANI DURDUR (333)

9. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Kendin hariç herkes için zamanın akışını bir anlığına durdurursun. Başka yaratıklar için zaman geçmezken, sen arka arkaya 1z4 + 1 tur geçirirsin ki bu sürede eylemlerini kullanabilir ve normal olarak hareket edebilirsin.

Bu sürede aldığın eylemlerden biri veya yarattığın etkilerden herhangi biri senden başka bir yaratığı veya senin tarafından giyilmeyen veya taşınmayan bir nesneyi etkilerse büyü sona erer. Buna ek olarak büyüyü yaptığın yerden 300 metre uzaklaşırsan büyü sona erer.

DİLLER (334)

3. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, M (bir zigguratın kilden, ufak bir kopyası)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bu büyü, dokunduğun yaratığa duyduğu herhangi bir konuşma dilini anlama yeteneği verir. Dahası, hedef konuştuğunda, en az bir dil bilen ve onu duyan herhangi bir yaratık, hedefin ne dediğini anlar.

BİTKİ YOLU (335)

6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 4 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 1 tur

Bu büyü, büyünün menzili içinde bulunan, hareketsiz ve boyutu Büyük veya daha büyük olan bir bitki ile aynı varlık âleminde olan başka bir bitki arasında büyülü bir bağ yaratır. Varmak istediğin yerdeki bitkiye en azından bir kere dokunmuş ya da onu en azından bir kere görmüş olmalısın. Büyünün etkinlik süresi boyunca herhangi bir yaratık 2 metre yürüyerek hedef bitkinin içinden geçerek varmak istediğin yerdeki bitkinin içinden çıkabilir

AĞAÇ YOLU (336)

5. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir ağacın içine girerek en fazla 200 metre ilerideki aynı tür başka bir ağacın içinden çıkabilme yeteneğine kavuşursun. Her iki ağacın da hayatta ve en az seninle aynı boyutta olması gerekir. Bir ağacın içine girmek için 2 metre yürürsün. 200 metre içindeki aynı ağaç türlerinin nerede olduğunu anında öğrenirsin ve ağaca girmek için kullandığın 2 metrenin bir parçası olarak ya o ağaçlardan birinin ya da içine girdiğin ağaçtan çıkabilirsin. 2 metre daha yürüyerek içinden çıkmak istediğin ağacın en fazla 2 metre yakınında ortaya çıkarsın. Eğer hiç yürüme hızın kalmadıysa girdiğin ağacın en fazla 2 metre yakınında ortaya çıkarsın.

Büyünün etkinlik süresi boyunca bu özelliği tur başına bir kez kullanabilirsin. Her turu bir ağacın dışında bitirmelisin.

GERÇEK BAŞKALAŞIM (337)

9. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir damla cıva, bir topak akasya zamkı ve biraz duman)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin, can puanı 0 olmayan bir yaratık veya nesne seç. Yaratığı başka bir yaratığa, büyüsüz bir nesneye ya da nesneyi bir yaratığa dönüştürebilirsin (nesne başka bir yaratık tarafından ne giyinilmeli ne de taşınmalı). Bu dönüşüm büyünün etkinlik süresi boyunca veya can puanı 0'a düşünceye veya ölünceye değin sürer. Eğer büyünün süresinin tamamı boyunca konsantre olursan, dönüşüm kalıcı yani daimi olur.

Biçimdeğiştirenler bu büyüden etkilenmez. Gönülsüz bir yaratık bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapabilir ve eğer başarılı olursa bu büyüden etkilenmez.

Yaratığı Yaratığa Dönüştürmek. Eğer bir yaratığı başka bir tür yaratığa dönüştürürsen yeni biçim, hedefin zorluk derecesine eşit ya da onun altında olan ve senin seçeceğin herhangi bir biçim olabilir (eğer hedefin bir zorluk derecesi yoksa seviyesi kullanılır). Hedefin oyun puanları ki buna zihinsel yetenek puanları da dâhildir, yeni biçimin puanlarıyla değiştirilir. Hedef bakış açısını ve kişisel özelliklerini korur.

Hedef, yeni biçiminin can puanlarını kullanır ve normal biçimine geri döndüğünde, dönüşüm geçirmeden hemen önce sahip olduğu can puanına geri döner. 0 can puanına düştüğü için normal biçimine dönmüşse fazladan kalan zarar puanları bu biçime aktarılır. Bu aktarılan fazladan zarar puanları yaratığın normal biçimini 0 can puanına düşürmediği müddetçe yaratığın durumu bilinçsiz olmaz.

Yaratığın eylemleri, yeni biçiminin doğası gereği yapabileceği şeylerle sınırlıdır ve eğer yeni biçimi bunları yapmaya elverişli değilse konuşamaz, büyü yapamaz veya ellerini veya konuşmasını gerektiren başka eylemleri yapamaz.

Hedefin üzerindeki ekipmanları vs. yeni biçiminin içine kaynar, onunla bütünleşir. Yaratık bunları etkinleştiremez, kullanamaz ve diğer türlü bunlardan hiçbir şekilde faydalanamaz.

Nesneyi Yaratığa Dönüştürmek. Bir nesneyi herhangi bir tür yaratığa dönüştürebilirsin. Bunun şartları yaratığın boyutunun nesnenin boyutundan büyük olmaması ve yaratığın zorluk derecesinin 9 veya bunun altında olmasıdır. Yaratık sana ve arkadaşlarına arkadaşça davranır. Sırasını senin sıranla kullanır. Hangi eylemleri alacağına ve nasıl hareket edeceğine sen karar verirsin. ZE yaratığın puanlarına sahiptir ve tüm eylemleri ile hareketlerinin sonucunu o belirler.

Eğer büyü daimi yani kalıcı olursa artık bu yaratığı kontrol etmezsin. Ona nasıl davrandığını göz önüne alarak seni arkadaşı olarak görebilir ya da görmeyebilir.

Yaratığı Nesneye Dönüştürmek. Eğer bir yaratığı bir nesneye dönüştürürsen, nesnenin boyutu yaratığın boyutundan büyük olmadığı müddetçe o yaratık, üzerinde giydiği ve taşıdığı her şeyiyle beraber o nesneye dönüşür. Yaratığın oyun puanları nesnenin puanları haline gelir ve büyü sona erip, yaratık normal biçimine döndükten sonra yaratığın bu biçimde geçirdiği zamana dair hiçbir anısı olmaz.



GERÇEK CANLANDIRMA (338)
9. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 saat
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (biraz kutsal su ve büyü tarafından tüketilecek olan en az 25.000 altın para değerindeki elmas)
Etkinlik Süresi: Anlık

En fazla 200 yıldır ölü ve yaşlılık hariç olmak üzere herhangi bir nedenden ötürü olmuş olan bir yaratığa dokunursun. Eğer yaratığın ruhu serbest ve istekliyse, yaratık tüm can puanlarıyla yaşama geri döner.

Bu büyü tüm yaraları kapatır, tüm zehirleri temizler, tüm hastalıkları iyileştirir ve öldüğü anda ona etki etmekte olan tüm lanetleri yaratığın üzerinden kaldırır. Bu büyü hasarlı veya kayıp organ ve uzuvları yerine getirir. Eğer yaratık bir hortlaksa, hortlak olmayan biçimine geri döner.

Bu büyü, eğer aslı yoksa hedef için yeni bir beden dahi yaratabilir ki bu durumda yaratığın adını söylemen gerekir. Bunun ardından yaratık senden en fazla 4 metre uzakta, senin seçeceğin boş bir alanda ortaya çıkar.

GERÇEK GÖRÜŞ (339)
6. seviye kehanet

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B, M (gözlere sürülen, 25 altın para değerinde, mantar tozu, safran ve yağdan yapılmış ve büyü tarafından tüketilen bir merhem)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bu büyü, dokunduğun gönüllü bir yaratığa nesneleri gerçekte oldukları haliyle görme yeteneği verir. Büyünün etkinlik süresi boyunca hedef yaratığın gerçekgörü yeteneği vardır, 48 metre etrafındaki büyü ile saklanmış gizli kapıları ve Aral Âlem'i görür.

GERÇEK SALDIRI (340)
Kehanet büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 tur

Büyünün menzili içindeki bir hedefe elini ve işaret parmağını uzatırsın. Sahip olduğun büyü, hedefin savunmalarına kısa bir bakış atmanı sağlar. Bir sonraki sıranda, eğer büyü sona ermediyse, bu hedefe karşı yapacağın ilk saldırı kontrolünde avantajın vardır.

TSUNAMİ (341)
8. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: Görüş
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 6 tur

Büyünün menzili içinde senin seçtiğin bir noktada sudan oluşan bir duvar ortaya çıkar. Bu duvarı 120 metre yüksekliğe, 120 metre uzunluğa ve 16 metre kalınlığa eriştirebilirsin. Duvar, büyünün etkinlik süresi boyunca var olur.

Bu duvar ortaya çıktığında, onun bulunduğu alandaki her yaratık bir Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 6z10 sersemletici zarar alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Duvar ortaya çıktıktan sonra senin her sıranın başında duvar ve içindeki yaratıklar senden 20 metre uzaklaşır. Duvarın içinde, boyutu Kocaman veya ondan daha küçük olan veya bu duvar hareket ettiğinde alanına girdiği her yaratık başarılı bir Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5z10 sersemletici zarar almalıdır. Bir yaratık bu zararı tur başına sadece bir kez alabilir. Sıranın sonunda duvarın yüksekliği 20 metre azalır ve sonraki turlarda yaratıkların bu duvardan alacakları zarar da 1z10 azalır. Duvar 0 metreye düşünce büyü sona erer.

Duvarın içindeki bir yaratık yüzerek hareket edebilir. Ama suyun gücü yüzünden yaratık hareket etmek için senin büyü kurtulma GS'ne karşı başarılı bir Güç (Atletizm) kontrolü yapmalıdır. Eğer bu kontrolde başarısız olursa hareket edemez. Bu alandan dışarı çıkan bir yaratık yere düşer.

GÖRÜNMEZ HİZMETÇİ (342)
1. seviye çağırma (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça tel ve bir parça tahta)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bu büyü, büyü sona erinceye değin senin emrinle basit görevleri yerine getirebilen görünmeyen, zihinsiz, şekilsiz, boyutu Orta olan bir güç yaratır. Hizmetçi, büyünün menzili içindeki boş bir yerde var olur. ZS'si 10, can puanı 1 ve Güç puanı 2'dir ve saldıramaz. Eğer 0 can puanına düşerse, büyü sona erer.

Sıra ne zaman sana gelse bir defa bonus eylem olarak hizmetçiye zihinsel bir emir verebilir ve onu 6 metre ilerletip bir nesneyle etkileşime geçirebilirsin. Hizmetçi, bir şeyleri getirmek, temizlemek, tamir etmek, çamaşırları katlamak, ateşi yakmak, yemek ve içki dağıtmak gibi bir insan hizmetçinin yapabileceği basit görevleri yerine getirebilir. Bir kez emri verdin mi o görev yerine getirilinceye kadar elinden geleni yapar, onun ardından senin bir sonraki emrini bekler.

Eğer hizmetçiye verdiğin emir, onu senden 24 metreden fazla bir uzaklığa götürürse büyü sona erer.



VAMPİRİK TEMAS (343)
3. seviye diriltme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Gölgelerle iç içe geçmiş elinin dokunuşu, başkalarının yaşam gücünü çekip sana verir. Erişebileceğin uzaklıkta olan bir yaratığa karşı yakın dövüş büyü saldırı kontrolü yap. İsabet halinde hedef 3z6 çürütücü zarar alırken onun aldığı zararın yarısı kadar can puanı kazanırsın. Büyü sona erinceye değin ne zaman sıra sana gelse bir eylem olarak bu saldırıyı tekrarlayabilirsin.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 4. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 3. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verdiğin zarar 1z6 artar.

ACIMASIZ ŞAKA (344)
Efsunlama büyümsüsü

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Büyünün menzili içinde görebildiğin bir yaratığa efsunlanmış hakaretler yağdırırsın. Eğer hedef seni duyabilirse (seni anlamasına gerek yoktur) bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olması halinde büyünün bir etkisi olmaz. Başarısız olursa 1z4 zihinsel zarar alır ve kendinin sonraki sırası sona ermeden yapacağı bir sonraki saldırı kontrolünün dezavantajı vardır.

Bu büyünün vereceği zarar belirli seviyelerde 1z4 artar. 5. Seviyeye ulaştığında (2z4), 11. Seviyeye ulaştığında (3z4) ve 17. Seviyeye ulaştığında (4z4) olur.

ATEŞ DUVARI (345)
4. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (ufak bir parça fosfor)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki katı bir yüzeyde ateşten bir duvar yaratırsın. Bu duvar 24 metre uzunluğunda, 8 metre yüksekliğinde ve 50 santimetre kalınlığında olabilir. Bunun yerine çapı 8 metre olan, 8 metre yüksekliğinde ve 50 santimetre kalınlığında bir daire de yapabilirsin. Bu duvar mattır ve büyünün etkinlik süresi boyunca var olur.

Duvar ortaya çıktığında, onun kapladığı alanda bulunan her yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 5z8 ateş zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Büyüyü yaptığında duvarın senin belirlediğin bir tarafı, o tarafa yaklaşanlara zarar verir. Duvarın, senin seçtiğin bir yüzüne 4 metreden çok yaklaşan veya sırasını bu alanda bitiren her yaratık 5z8 ateş zararı alır. Herhangi bir sırada duvarın içine giren her yaratık 5z8 ateş zararı alır. Duvarın içine ilk kez giren veya sırasını orada bitiren bir yaratık 5z8 ateş zararı alır. Duvarın diğer yüzü zarar vermez.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 5. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 4. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z8 artar.

GÜÇ DUVARI (346)
5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (saydam, değerli bir taşın kırılıp ezilmesiyle elde edilmiş bir tutam toz)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Görünmez bir güç duvarı büyünün menzili içinde seçtiğin bir noktada var olur. Duvar istediğin yönde oluşabilir: Yatay, dikey veya istediğin bir açıda. Havada da durabilir, katı bir yüzeye temas da edebilir. Yarıçapı 4 metre olan bir yarımküre de yapabilirsin aynı yarıçapa sahip bir küre de yapabilirsin. Ayrıca onu on tane 4 metrekarelik yüzeyler halinde de yaratabilirsin. Böyle yaparsan, her yüzeyin, en az bir kenarı başka bir yüzeyin bir kenarıyla temas etmelidir. Şekli ne olursa olsun, duvarın kalınlığı yarım santimetredir. Büyünün etkinlik süresi boyunca var olur. Duvar ortaya çıktığında bir yaratığın kapladığı alandan geçiyorsa, o yaratık duvarın iki tarafından birine itilir (hangi taraf olduğunu sen seçersin).

Hiçbir şey fiziksel olarak bu duvardan geçemez. Tüm zarar türlerine karşı bağışıklığı vardır ve *büyüyü dağıt* büyüsüyle dağıtılamaz ama bir *ayrıştır* büyüsü bu duvarı anında yok eder. Duvar ayrıca Aral Âlem'de de etkindir. Duvardan Aral yolculuk yapılmasını engeller.

BUZ DUVARI (347)
6. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir parça kuvars)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içindeki katı bir yüzey üzerinde buzdan bir duvar yaratırsın. Bu duvar yarımküre veya küre şeklinde olabilir ki yarıçapı 4 metreyi geçemez. Ayrıca onu on tane 4 metrekarelik yüzeyler halinde de yaratabilirsin. Böyle yaparsan, her yüzeyin en az bir kenarı başka bir yüzeyin bir kenarıyla temas etmelidir. Şekli ne olursa olsun, duvarın kalınlığı elli santimetredir ve büyünün etkinlik süresi boyunca var olur. Duvar ortaya çıktığında bir yaratığın kapladığı alandan geçiyorsa, o yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olursa 10z6 soğuk zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Duvar bir nesnedir ve bundan dolayı zarar görebilir, delinebilir, yıkılabilir. ZS'si 12'dir ve her 4 metrekarelik bölümün can puanı 30'dur ve ateş zararına karşı hassasiyeti vardır. Duvarın 4 metrekarelik bir bölümünün can puanı 0'a düşerse o bölüm yok olur ve ardında, duvarın o bölümünün olduğu alanda dondurucu bir hava hâkim olur. Bu alandan sırasında ilk defa geçen herhangi bir yaratık bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 5z6 soğuk zararı alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için duvarın ortaya çıktığında verdiği zarar 2z6, yıkılan bir bölümün ardında kalan havanın verdiği zarar da 1z6 artar.





TAŞ DUVARI (348)

5. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (ufak bir granit parçası)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Büyünün menzili içinde seçtiğin bir noktada büyüsüz taştan bir duvar ortaya çıkar. Duvar 16 santimetre kalınlığındadır ve on tane 4 metrekarelik yüzeyden oluşmuştur. Her yüzeyin, en az bir kenarı başka bir yüzeyin bir kenarıyla temas etmelidir. Buna alternatif olarak sadece 10 santimetre kalınlığında 4 metreye 8 metre ölçülerinde yüzeyler de yaratabilirsin. Duvar ortaya çıktığında bir yaratığın kapladığı alandan geçiyorsa, o yaratık duvarın iki tarafından birine itilir (hangi taraf olduğunu sen seçersin). Eğer bir yaratık bu duvar tarafından hapsedilecekse (veya duvar ve başka bir katı yüzey tarafından hapsedilecekse) o yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa tepkisini kullanarak hızı ile ilerleyip hapsedilmekten kurtulur.

Duvar istediğin şekli alabilir ama bir yaratık veya nesne ile aynı alanda bulunamaz. Duvarın dikey veya herhangi bir katı yüzey üzerinde olmasına gerek yoktur. Bununla beraber mevcut olan taşlarla kaynaşır ve onlar tarafından desteklenir. Böylece bu büyüyü kullanarak bir uçurumun üzerinden geçen bir köprü veya rampa yaratabilirsin.

Uzunluğu 8 metreden daha fazla olan bir oluşum yarattığında, bu oluşumu destekleyecek parçalar için her bir yüzeyin boyutunu yarıya indirmelisin. Kaba şekilli mazgallı siperler, mazgallar vs. yaratabilirsin.

Duvar bir nesnedir ve bundan dolayı zarar görebilir, delinebilir, yıkılabilir. Her bir yüzeyin ZS'si 15'tir ve can puanı iki santimetre kalınlık başına 30'dur. Bir yüzeyin can puanı 0'a düşerse o bölüm yok olur ve ona bağlı yüzeylerin de yıkılıp yıkılmayacağına ZE karar verir.

Bu büyünün tüm süresi boyunca konsantre olursan duvar sabit ve daimi hale gelir ve büyüyü dağıt gibi büyülerle dağıtılamaz. Aksi halde büyü sona erdiğinde, duvar da ortadan kaybolur.

DİKEN DUVARI (349)

6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (bir avuç dolusu diken)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 10 dakika

Üzerinde iğne sivriliğinde dikenlerin olduğu sert, eğilip bükülebilir, iç içe girip karışmış sık çalılardan oluşan bir duvar yaratırsın. Duvar, büyünün menzili içindeki sert bir yüzey üzerinde ortaya çıkar ve büyünün etkinlik süresi boyunca var olur. Duvar 24 metre uzunluğunda, 4 metre yüksekliğinde ve 2 metre kalınlığında olabilir. Buna alternatif olarak 8 metre çapında, 8 metre yüksekliğinde ve 2 metre kalınlığındaki bir daire de olabilir. Duvar görüşü engeller.

Duvar ortaya çıktığında bir yaratığın kapladığı alandan geçiyorsa o yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa 7z8 delici zarar alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Bir yaratık duvardan acılar içinde ve çok yavaş bir şekilde geçebilir. Bir yaratığın bu duvar içinde ilerlediği her 1 metre için hızından 4 metre harcaması gerekir. Dahası duvara ilk kez giren veya sırasını duvarın içinde sonlandıran bir yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 7z8 kesici zarar alır, başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 7. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında, 6. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen her iki zarar da 1z8 artar.

KORUYUCU BAĞ (350)

2. seviye engelleme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Temas
Bileşenler: S, B, M (büyünün etkinlik süresi boyunca senin ve hedefin takması gereken her biri en az 50 atlın para değerinde olan bir çift platin yüzük)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bu büyü, dokunduğun bir yaratığı büyülü olarak koruma altına alır ve büyü sona erinceye değin sen ve onun arasında büyülü bir bağlantı yaratır. Hedef senden en fazla 24 metre uzaktayken ZS'sine ve kurtulma kontrollerine +1 kazanır ve tüm zarar türlerine karşı direnci vardır. Ayrıca ne zaman hedef yaratık bir zarar alsa, sen de aynı miktarda zarar alırsın.

Eğer 0 can puanına düşersen veya hedefle aranız 24 metreden fazla açılırsa büyü sona erer. Bu büyü, bu şekilde bağlanan yaratıklardan ikisinden birine dahi yeniden yapılırsa sona erer. Ayrıca bir eylem olarak büyüyü sonlandırabilirsin.

SUNEFESİ (351)

3. seviye dönüşüm (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (kısa bir su kamışı veya bir parça saz)
Etkinlik Süresi: 24 saat

Büyü, büyü sona erinceye değin büyünün menzili içinde olan ve senin gördüğün on adet gönüllü yaratığa su altında nefes alabilme yeteneği verir. Etkilenen yaratıklar normal nefes alma yeteneklerini korurlar.

SUDA YÜRÜME (352)

3. seviye dönüşüm (ayin)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (bir şişe tıpası)
Etkinlik Süresi: 1 saat

Bu büyü herhangi bir sıvı yüzey üzerinde –su, asit, çamur, kar, çöldeki hızlı kum veya lav– sanki bu yüzey katı bir yüzeymiş gibi yürüme yeteneğini verir (eriyik haldeki lav üzerinde yürüyen yaratıklar yine de sıcaktan zarar alır). Büyünün menzili içinde görebildiğin on adet gönüllü yaratık büyünün etkin olduğu süre boyunca bu yeteneği kazanır.

Eğer bir sıvının içindeki bir yaratığı hedef alırsan büyü, hedefi tur başına 24 metrelik bir hızla yüzeye çıkarır.

ÖRÜMCEK AĞI (353)

2. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B, M (biraz örümcek ağı)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 saat

Büyünün menzili içinde senin seçeceğin bir noktada kalın, yapışkan tellerden oluşan bir örümcek ağı yaratırsın. Büyünün etkin olduğu süre boyunca, seçtiğin nokta merkez olmak üzere 8 metreküplük alan örümcek ağı ile dolar. Bu alan zorlu arazi ve hafif karanlık olarak değerlendirilir.

Eğer bu ağ iki sabit nokta arasına gerilmemiş (duvarlar, ağaçlar vs.) veya bir yüzey boyunca yayılmamışsa (yer, duvar, tavan vs.) yaratılan ağ kendi içine çöker ve senin bir sonraki sıranın



başlangıcında büyü sona erer. Belirli bir yüzey üzerine yayılan ağın 2 metrelik derinliği vardır.

Sırasına bu ağın içinde başlayan veya kendi sırasında bu ağa giren her yaratık bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olursa ağın içinde kaldığı sürece veya kendini ağdan kurtarana kadar durumu kısıtlanmış olur.

Ağlar tarafından yakalanan bir yaratık eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşılık bir Güç kontrolü yapabilir. Başarılı olursa artık kısıtlanmış değildir.

Ağlar tutuşabilir. 2 metreküplük bir ağ alevlere maruz kalırsa 1 tur içinde yanıp gider ve sırasına bu alanda başlayan her yaratığa 2z4 ateş zararı verir.

TUHAF (354)

9. seviye illüzyon (yanılsama)

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Bir grup yaratığın zihinlerinin derinliklerindeki korkuları kullanarak sadece onların görebildiği, zihinlerinde var olan hayali yaratıklar yaratırsın. Büyünün menzili içinde senin seçtiğin bir nokta merkez olmak üzere 12 metre yarıçaplı küresel bir alan içinde bulunan her yaratık bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olan bir yaratık büyünün etkinlik süresi boyunca korkmuş olur. Yanılsama, yaratığın en derin korkularını gün yüzüne çıkartır, en korkunç kâbuslarını bastırılamaz bir tehdit olarak önüne koyar. Korkmuş bir yaratık, her sırasının sonunda bir Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 4z10 zihinsel zarar almalıdır. Başarılı olursa büyü o yaratık için sona erer.

RÜZGÂR ADIMI (355)

6. seviye dönüşüm

Yapım Süresi: 1 dakika
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (ateş ve kutsal su)
Etkinlik Süresi: 8 saat

Büyünün menzili içinde görebildiğin en fazla on adet gönüllü yaratık, bulut tutamları gibi görünmelerini sağlayan bir şekle girer. Bu bulut biçimindeyken bir yaratığın 120 metre uçma hızı ve büyüsüz silahların verdiği tüm zararlara karşı direnci vardır. Bu biçimde olan bir yaratığın kullanabileceği tek eylem ya Koşma eylemidir ya da asıl biçimine geri dönmektir. Asıl biçime geri dönüş 1 dakika sürer ki bu süre boyunca yaratığın durumu güçsüzdür ve hareket edemez. Büyü sona erinceye değin bir yaratık tekrar bulut biçimini alabilir ki bu da ayrıca 1 dakika gerektirir.

Eğer bir yaratık bulut biçimindeyken büyünün etkisi sona ererse, o yaratık 1 dakika boyunca tur başına 24 metrelik bir hızla alçalır ve eğer bu 1 dakika içinde yere ulaşırsa, güvenli bir biçimde yere inmiş olur. 1 dakikadan sonra hala havadaysa, geriye kalan mesafeyi düşerek tamamlar.



RÜZGÂR DUVARI (356)

3. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 48 metre
Bileşenler: S, B, M (minik bir yelpaze ve egzotik bir kuşun tüyü)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içinde seçtiğin bir noktadan şiddetli bir rüzgâr esmeye başlar. Bu rüzgârdan 20 metre uzunlukta, 6 metre yükseklikte ve 50 santimetre kalınlığında bir duvar yaratabilirsin. Zemin boyunca devamlı bir hat oluşturması şartıyla bu duvara istediğin şekli verebilirsin. Duvar, büyünün etkinlik süresi boyunca varlığını korur.

Duvar ortaya çıktığında onun kapladığı alanda bulunan her yaratık bir Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olması halinde 3z8 sersemletici zarar, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını alır.

Bu güçlü rüzgâr sisi, dumanı ve diğer gazları uzak tutar. Boyutu Küçük veya daha küçük olan uçan yaratıklar veya nesneler duvardan geçemez. Duvarın içine giren sabitlenmemiş, hafif maddeler yukarı doğru uçar. Oklar, arbalet okları ve bunlara benzer mühimmat ve silah türleri, duvarın bir tarafından diğer tarafına atıldığı takdirde, hedeflerini otomatik olarak ıskalar ve yukarı doğru uçar. (Dev yaratıklar veya mancınık gibi aletler tarafından fırlatılan kayalar veya benzeri şeyler duvardan etkilenmez.) Gaz biçimindeki yaratıklar duvardan geçemez.

DİLEK (357)

9. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Dilek, ölümlü bir yaratığın yapabileceği en kudretli büyüdür. Sadece sesli bir şekilde söyleyerek gerçekliğin üzerine kurulu olduğu temelleri istediğin gibi değiştirebilirsin.

Bu büyünün temel kullanımı 8. seviye veya daha düşük seviyeli bir büyünün yapılmasından ibarettir. Böyle bir büyünün herhangi bir gerekliliğini yerine getirmeye ihtiyacın yoktur ki buna bileşenleri de dâhildir. Büyüyü sadece yapmak istersin ve yaparsın.

Alternatif olarak seçtiğin şu etkilerden birini de yaratabilirsin.

- Bir büyü nesnesi olmayan, değeri 25.000 altın paraya varan bir nesne yaratabilirsin. Bu nesnenin eni, boyu veya genişliği 120 metreden fazla olamaz ve gördüğün, yerdeki boş bir alan üzerinde ortaya çıkar.
- Görebildiğin en fazla yirmi yaratığın tüm can puanlarını onlara geri kazandırırsın ve *büyük onama* büyüsünde anlatıldığı gibi üzerlerinde olan tüm etkileri sona erdirirsin.
- Görebildiğin en fazla on yaratığa, senin seçtiğin bir zarar türüne karşı direnç verirsin.
- Görebildiğin en fazla on yaratığa tek bir büyü veya başka bir büyülü etkiye karşı 8 saatlik bağışıklık verirsin. Örneğin, kendini ve tüm arkadaşlarını bir markumun yaşam al saldırısına karşı bağışık hale getirebilirsin.



- En son tur içinde yapılan herhangi bir zar atışının yeniden atılmasını sağlayarak geçmişe ait tek bir olayı geri alabilirsin (senin son sıran da dâhil olmak üzere). Gerçeklik, yeni sonuçlara uymak için kendini yeniden oluşturur. Örneğin, bir *dilek* büyüsü bir rakibin saldırısını geri alabilir, bir düşmanın kritik vuruşunu iptal edebilir ya da bir arkadaşının başarısız olan kurtulma kontrolünü yeniletebilir; yeniden yapılacak zar atışının avantajlı veya dezavantajlı olmasını sağlayabilir. Tekrarlanan zar atışının mı yoksa asıl zar atışının mı kullanılması gerektiğine sen karar verirsin.

Yukarıdaki örneklerin de ötesinde bir şeyler elde etmeyi başarabilirsin. Dileğini ZE'ne mümkün olduğu kadar kesin bir şekilde anlat. Bu durumda senin isteğinin sonucunda ne gibi bir olayın meydana geleceğinin belirlenmesinde ZE'nin büyük bir özgürlüğü vardır. İstediğin şey ne kadar büyükse, ters gitme ihtimali de o kadar büyüktür. Büyü başarısız olabilir, isteğinin sadece bir kısmı gerçekleşebilir veya isteğini anlatırken kullandığın sözcükler nedeniyle hiç de istemediğin ve öngörmediğin bir sonuçla karşılaşabilirsin. Örneğin, baş kötü karakterin ölmesini dilemek, seni onun hayatta olmadığı bir zamana götürebilir ki bu da senin oyunu oynamanı sonlandırır. Benzer şekilde efsanevi bir nesneyi, silahı vs. dilemek seni şu anda o nesnenin, silahın vs. sahibi olan kişinin yanına ışınlayabilir.

Başka bir büyüyü yapmak hariç olmak üzere istediğin bir sonucu görmek için bu büyüyü yapmak seni zayıflatır. Bu zorluğu yaşadıktan sonra ne zaman uzun bir molayı tamamlamadan büyü yapsan yaptığın büyünün seviyesi kadar 1z10 çürütücü zarar alırsın. Bu zarar hiçbir şekilde azaltılamaz veya önlenemez. Buna ek olarak Güç puanın zaten 3 veya bundan az değilse 2z4 gün boyunca 3'e düşer. Dinlenerek ve hafif faaliyetler hariç olmak üzere hiçbir şey yapmadan geçirdiğin bu günlerin her birinde geri kalan dinlenme süren 2'şer gün azalır. Son olarak bu zorluğu yaşadıktan sonra bir daha *dilek* büyüsünü asla yapamama ihtimalin yüzde 33'tür.

CADI YILDIRIMI (358)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 12 metre
Bileşenler: S, B, M (yıldırım düşmüş bir ağaçtan minik dal)
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün menzili içindeki bir yaratığa çatırdayan, mavi mavi yanan bir elektrik akımı atılır ve seninle hedef arasında bir bağ oluşturur. Hedef yaratığa karşı bir mesafeli büyü saldırısı yap. İsabet halinde hedef 1z12 yıldırım zararı alır ve büyünün etkinlik süresi boyunca ne zaman sıra sana gelse eylemini kullanarak hedefe otomatik olarak 1z12 yıldırım zararı verebilirsin. Eylemini bir şey yapmak için kullanmazsan büyü sona erer. Hedef büyünün menzilinin dışına çıkarsa veya sana karşı tam sipere kavuşursa büyü sona erer.

Daha Yüksek Seviyelerde. Bu büyüyü 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyü haznesi kullanarak yaptığında 1. seviyenin üzerindeki her bir büyü haznesi seviyesi için verilen zarar 1z12 artar.

KURTARMA SÖZCÜĞÜ (359)

6. seviye çağırma

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 2 metre
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Anlık

Sen ve senin en fazla 2 metre uzağında bulunan en fazla beş gönüllü yaratık, senin daha önce belirlediğin bir sığınağa anında ışınlanır. Sen ve seninle ışınlanan tüm yaratıklar, bu büyüyü hazırladığında sığınak olarak belirlediğin (aşağı bak) yere en yakın olan boş alanda ortaya çıkarsınız. Bir sığınak hazırlamadan bu büyüyü yaparsan, büyünün bir etkisi olmaz.

İlahına adanmış veya onunla son derece yakın bağlantısı olan tapınak gibi bir yerde bu büyüyü yaparak bir sığınak oluşturmalısın. Eğer sığınak belirlemek için bu büyüyü ilahına adanmamış bir yerde yapmaya çalışırsan büyünün etkisi olmaz.

ÖFKELİ DARBE (360)

1. seviye güçlendirme

Yapım Süresi: 1 bonus eylem
Menzil: Kendi
Bileşenler: S
Etkinlik Süresi: Konsantrasyon, en fazla 1 dakika

Büyünün etkin olduğu süre boyunca, bir yakın dövüş silahını kullanarak isabetli bir saldırı yaptığın bir sonraki sefer, saldırın fazladan 1z6 zihinsel zarar verir. Buna ek olarak hedefin bir yaratıksa o yaratık bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü sona erinceye değin senden korkmalıdır. Bu etkiyi sonlandırmak isteyen bir yaratık eylemini kullanarak senin büyü kurtulma GS'ne karşı bir Bilgelik kurtulma kontrolü yapabilir.

DÜRÜSTLÜK ALANI (361)

2. seviye efsunlama

Yapım Süresi: 1 eylem
Menzil: 24 metre
Bileşenler: S, B
Etkinlik Süresi: 10 dakika

Büyünün menzili içinde seçtiğin bir nokta merkez olmak üzere 6 metre yarıçaplı küresel bir alanı aldatmaya, yalan söylemeye vs. karşı güvenilir, büyülü bir alan haline getirirsin. Büyü sona erinceye değin sırasında ilk kez bu alana giren veya sırasına bu alanda başlayan bir yaratık bir Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa o yaratık bu alan içinde kasten yalan söyleyemez. Yaratığın kurtulma kontrolünde başarılı olup olmadığını bilirsin.

Bu büyüden etkilenen bir yaratık büyünün farkındadır ve normalde yalan cevap vereceği soruya cevap vermekten kaçınabilir. Bu durumdaki bir yaratık, bu alan içinde olduğu müddetçe verdiği cevaplarda kaçamak davranabilir.



Ek A: Durumlar

Durumlar bir yaratığın yapabildiklerini çeşitli şekilde etkiler ve bir büyünün, sınıf özelliğinin, canavar saldırısının veya başka bir etkinin sonucu olarak ortaya çıkabilir. Kör olmak gibi çoğu durum bir tür engeldir. Ama görünmez olmak gibi bazıları elverişli olabilir.

Bir durum ya karşı konuluncaya kadar (örneğin, yere düşmüş durumuna ayağa kalkılarak karşı konulur) ya da o durumu mecbur kılan etkinin süresi doluncaya değin geçerlidir.

Birden fazla etki bir yaratık üzerinde aynı durumu yaratıyorsa, her durumun kendi süresi olur ama etkileri üst üste binmez. Bir yaratığın ya bir durumu vardır ya da yoktur.

Aşağıdaki tanımlar, bir duruma maruz kalan bir yaratığın başına neler geldiğini anlatmaktadır.

Kör

- Kör olan bir yaratık göremez ve görmeyi gerektiren bir yetenek kontrolünün sonucu onun için başarısızdır.
- Kör olan bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin avantajı, kör olan yaratığın yaptığı saldırı kontrollerinin dezavantajı vardır.

Tılsımlı (Tılsımlanmış)

- Tılsımlanmış bir yaratık tılsımlayıcıya saldıramaz veya tılsımlayıcıyı zararlı yetenekler veya büyülü etkilerle hedef alamaz.
- Tılsımlayıcının, tılsımlanmış yaratıkla sosyal etkileşimde bulunmak için yaptığı yetenek kontrollerinde avantajı vardır.

Sağır

- Sağır olan bir yaratık duyamaz ve duymayı gerektiren bir yetenek kontrolünün sonucu onun için başarısızdır.

Korkmuş

- Korkan bir yaratık, korkusunun kaynağını görebildiği sürece yetenek ve saldırı kontrollerinde dezavantaja sahiptir.
- Korkan bir yaratık kendi iradesiyle korkusunun kaynağına doğru hareket edemez, ona yakınlaşamaz.

Yakalanmış

- Yakalanmış bir yaratığın hızı 0'dır ve hızına uygulanan hiçbir bonustan faydalanamaz.
- Yakalayanın durumu güçsüz olursa, yakalanma durumu sona erer (ilgili duruma bak).
- Bu durum bir etkinin yakalananı yakalayanın eriminden uzaklaştırmasıyla da sona erer. Örneğin, bir yaratığın *şok dalgası* büyüsüyle itilmesi.

Güçsüz

- Güçsüz olan bir yaratık eylemlerini veya tepkilerini kullanamaz.



Kör Olmuş



Korkmuş



Görünmez

- Görünmez bir yaratığın, büyü veya özel bir duyunun yardımı olmaksızın görülmesi imkânsızdır. Görme, ışık ve gizlenme bağlamında, görünmez olan bir yaratık çok engelli (bölgede) olarak değerlendirilir. Yaratığın yeri, çıkardığı sesler veya ardında bıraktığı izlerle belirlenebilir.
- Görünmez bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin dezavantajı, görünmez bir yaratığın yaptığı saldırı kontrollerinin avantajı vardır.

Felçli

- Felç olan bir yaratığın durumu güçsüzdür (ilgili duruma bak) ve ne hareket edebilir ne de konuşabilir.
- Felç olan bir yaratığın yaptığı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinin sonucu başarısızdır.
- Felç olan bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin avantajı vardır.
- Felç olan bir yaratığa yapılan isabetli saldırılar, saldırgan en az 2 metre yakındaysa, kritik vuruştur.

Taşlaşmış

- Taşlaşan bir yaratık, giydiği veya taşıdığı tüm büyüsüz nesnelerle birlikte katı, hareketiz bir maddeye (genellikle taş) dönüşmüştür. Ağırlığı yirmi katına çıkar ve yaşlanması durur.
- Taşlaşan bir yaratığın durumu güçsüzdür (ilgili duruma bak), hareket edemez veya konuşamaz ve genellikle etrafında olup bitenlerin farkında değildir.
- Taşlaşan bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin avantajı vardır.
- Taşlaşan bir yaratığın yaptığı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinin sonucu başarısızdır.
- Taşlaşan bir yaratığın tüm zarar türlerine karşı direnci vardır.
- Taşlaşan bir yaratığın tüm zehirlere ve hastalıklara karşı bağışıklığı vardır. Bünyesinde bir zehir veya hastalık varsa, bunlar etkisizleşmemiştir, sadece askıya alınmıştır.

Bitkinlik

Bazı özel yetenekler ve çevresel tehlikeler, yani açlık ve dondurucu veya kavurucu sıcaklıklara uzun süre maruz kalınması gibi durumlar bitkinlik denilen özel bir durumun ortaya çıkmasına yol açabilir. Bitkinlik altı seviyeyle ölçülür. Bir etki bir yaratığa, etkinin tanımında anlatıldığı üzere bir veya birden fazla bitkinlik seviyesi verebilir.

Seviye	Etki
1	Yetenek kontrollerinde dezavantaj
2	Hızı yarıya iner
3	Saldırı ve kurtulma kontrollerinde dezavantaj
4	En yüksek can puanı yarıya iner
5	Hızı 0 olur
6	Ölüm

Zaten bitkin bir yaratık bitkinliğe neden olan başka bir etkiye maruz kalırsa mevcut bitkinlik seviyesi, etkinin tanımında belirtilen miktar kadar artar.

Bir yaratık hem içinde bulunduğu bitkinlik seviyesine hem de o seviyenin altındaki seviyelere katlanmak zorundadır. Yani 2 seviye bitkinliğe sahip olan bir yaratığın hem hızı yarıya inmiştir hem de yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır.

Bitkinliği ortadan kaldıran bir etki, etkinin tanımında belirtilen miktarda bitkinliği ortadan kaldırır. Eğer bir yaratığın bitkinlik seviyesi 1'in altına düşerse, tüm bitkinlik etkileri sona erer.

Uzun bir molayı tamamlamak bir yaratığın bitkinlik seviyesini 1 seviye düşürür. Tabii o yaratık bu esnada bir şeyler yiyip içtiyse.

Görünmez

Yakalanmış

Felçli

Sağır

Zehirlenmiş

- Zehirlenen bir yaratığın saldırı ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır.

Yere Düşmüş (Yere Devrilmiş)

- Yere düşmüş bir yaratığın, ayağa kalkarak bu durumu sona erdirmediği müddetçe, tek hareket etme seçeneği sürünmektir.
- Yere düşmüş bir yaratığın saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.
- Yere düşmüş bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin eğer saldırgan yere düşmüş yaratığın en az 2 metre yakınındaysa avantajı vardır. Aksi halde yapılan saldırının dezavantajı vardır.

Kısıtlanmış

- Kısıtlanmış bir yaratığın hızı 0'dır ve hızına uygulanan hiçbir bonustan faydalanamaz.
- Kısıtlanmış bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin avantajı, kısıtlanmış bir yaratığın yaptığı saldırı kontrollerinin dezavantajı vardır.
- Kısıtlanmış bir yaratığın Çeviklik kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır.

Afallamış

- Afallamış bir yaratığın durumu güçsüzdür (ilgili duruma bak) ve hareket edemez ama kesik kesik konuşabilir.
- Afallamış bir yaratığın yaptığı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinin sonucu başarısızdır.
- Afallamış bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin avantajı vardır.

Bilinçsiz

- Bilinçsiz bir yaratığın durumu güçsüzdür (ilgili duruma bak), hareket edemez ve konuşamaz ve etrafında nelerin olup bittiğinin farkında değildir.
- Bilinçsiz bir yaratık elindeki her şeyi düşürür ve durumu yere düşmüştür (yere devrilmiş).
- Bilinçsiz bir yaratığın yaptığı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinin sonucu başarısızdır.
- Bilinçsiz bir yaratığa yapılan saldırı kontrollerinin avantajı vardır.
- Bilinçsiz bir yaratığa yapılan isabetli saldırılar, saldırgan en az 2 metre yakındaysa, kritik vuruştur.

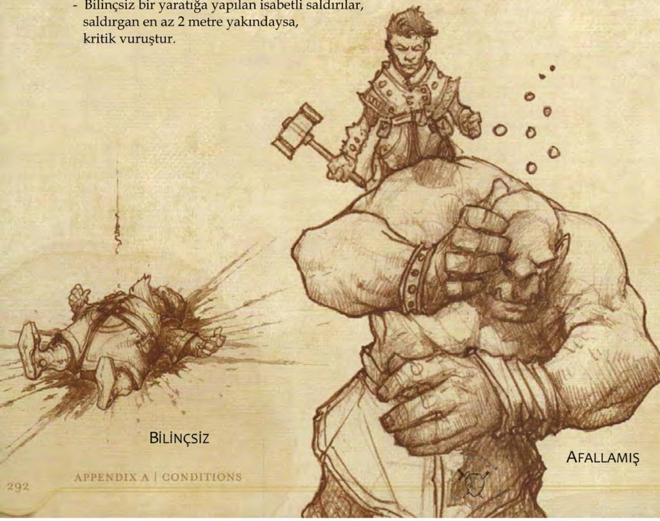




Yere Düşmüş (Yere Devrilmiş)



Kısıtlanmış



Bilinçsiz

Afallamış



Zehirlenmiş

Ek B: Çokluevrenin İlahları

Din, Z&E çokluevreni içindeki dünyaların yaşamında önemli bir yere sahiptir. İlahlar dünyada yürüdüğünde, ruhaniler onların ilahi gücünü kullanır, kötü tarikatlar yerin altındaki inlerinde insanları kurban eder ve parlayan zırhları içindeki kutsamanlar, karanlığa karşı bir deniz feneri gibi sapasağlam dururlar. İlahların varlığı konusunda çelişkili hislere sahip olmak ve onların varlığını reddetmek pek mümkün değildir.

Z&E dünyalarının çoğunda yaşayanlar farklı zaman ve farklı durumlarda farklı ilahlara tapınmıştır: Unutulmuş Diyarların yaşayanları şansları aşkta yaver gitsindiye Sune'a dua eder, alışveriş için pazara gitmeden önce Waukeen'e bir adak adar, şiddetli bir fırtına patlak verdi mi Talos'u memnun etmek için dualar okur –hepsini de bir günde yaparlar. Pek çok kişinin ilahlar arasında en sevdiği biri vardır, onun fikirlerini ve öğretilerini kendilerininmiş gibi benimserler. Ve çok az sayıdaki insan kendini tek bir ilaha bağlar. Bunlar genellikle din adamları ve o ilahın şampiyonu olarak hizmet eder.

Senin ZE'n kendi macera dünyasında, eğer varsa hangi ilahların bulunduğuna karar verir. Bulunan ilahlar arasından senin karakterinin hizmet edeceği, ibadet edeceği veya inanır gibi görüneceği bir tanesini seçersin. Veya senin karakterinin en çok dua ettiği birkaç tanesini de seçebilirsin. Veya ZE'nin yarattığı macera dünyasında saygı gösterilen ilahların adını not alırsın ki böylece zamanı geldiğinde onlardan yardım isteyebilesin. Eğer bir ruhaniyi ya da Mürit arka planına sahip bir karakteri oynuyorsan hangi ilaha şu anda veya daha önce hizmet etmiş olduğuna karar ver ve kendi karakterinin ilahi etkinlik alanını seçerken seçmeyi düşündüğün ilahın etkinlik alanını göz önünde bulundurmayı unutma.

Z&E Panteonları

Z&E çokluevrenindeki her dünyanın kendine ait ilah panteonları vardır. Bunlar Unutulmuş Diyarlar ve Gri Şahin'in kaynaşan ve bereketli panteonlarından Eberron ve Ejderha Mızrağı'nın daha konsantre dinlerine kadar uzanan geniş bir yelpazede yer alır. İnsan olmayan ırkların çoğu, farklı dünyalarda aynı ilahlara ibadet eder –örneğin Moradin, Unutulmuş Diyarlar'ın, Gri Şahin'in ve başka pek çok dünyanın cüceleri tarafından saygı görür.

Unutulmuş Diyarlar

Unutulmuş Diyarların dünyalarında onlarca ilaha saygı gösterilir, ibadet edilir ve onlardan korkulur. Bu Diyarlar'da en az otuz tane ilah hemen herkes tarafından bilinir ve daha da fazlasına yerelde, küçük tarikatlarda veya büyük dini tapınakların bünyesindeki belirli mezheplerde ibadet edilir.

Ölüm ve Yaşam Alanları

Bu kısımda yer alan ilahların pek çoğu Yaşam etkinlik alanındandır, özellikle iyileştirme, koruma, doğum, büyüme ve doğurganlıkla yakın ilişkilidirler. Bununla beraber 3. Kısımda da anlatıldığı üzere Yaşam alanı inanılmaz geniştir ve kötü olmayan herhangi bir ilaha hizmet eden bir ruhani onların arasından istediğini seçebilir.

Çoğu kötü olan bir takım başka ilahlar da Ölüm alanıyla ilgilidir ki bunlar da *Zindan Efendisi'nin Rehberi*nde anlatılmıştır. Bu alanla ilişkili olan ruhanilerin çoğu kötü OOK'lerdir. Ama bir ölüm ilahına ibadet etmek istersen, öncelikle Zindan Efendi'ne danışmalısın.

Gri Şahin

Gri Şahin ilahları çağlar boyu Oerik kıtasında yaşayan çeşitli etnik grupların inançlarını temsil edercesine en az dört farklı panteondan gelmektedir. Sonuç olarak etkiledikleri alanlar birbiriyle temas etmekle kalmamış, üst üste binmiş ve karışmıştır: Örneğin, Pelor, Flanların güneş ilahıyken Pholtus da Oeridlerin güneş ilahıdır.

Ejderha Mızrağı

Krynn dünyasının ilahları üç aileden oluşur: Paladine ve Mishakal'ın liderliğindeki yedi iyi ilah, Gilean'ın liderliğindeki yedi tarafsız ilah ve Takhisis ile Sargonnas'ın liderliğindeki yedi kötü ilah. Bu ilahlar, bu dünyanın tarihinde yaşamış veya yaşamakta olan farklı insanlar ve farklı kültürler tarafından pek çok farklı isimle anılmış ve farklı derecelerde saygı görmüştür. Ama bu ilahlar bu dünyanın yegâne ilahlarıdır –yerleri, gökyüzündeki takımyıldızlar olarak sabittir.

Eberron

Eberron dünyasının çok sayıda farklı dini vardır. Ama en önemlileri Egemen Ev Sahipleri ve onların kötücül gölgeleri olan Kara Altılı adı verilen bir panteon etrafındadır. Egemen Ev Sahipleri'nin ilahlarının, varoluşun her alanı üzerinde hâkimiyete sahip ve yekpare olduklarına, tek bir düşünce ve sesle konuştuklarına inanılır. Ama Kara Altılı ilkeldir, kanlıdır ve birbirinden farklı düşüncelere sahip zalim ilahları hep karşıt sesle konuşur.

Eberron'un diğer dinleri geleneksel Z&E panteonlarından çok farklıdır. Tek ilahlı Gümüş Alev mabedi, kendini dünyadaki kötülükle savaşmaya adamıştır ama kendi içindeki yolsuzlukla uğraşmaktadır. Vol'un Kanı'nın dünya görüşü ilahiliğin tüm ölümlülerin içinde olduğunu savunur ve ölümsüzlüğe erişen hortlaklara saygı gösterir. Çeşitli deli tarikatlar Eberron'un (Khyber yani Ejderaltı denilen) kendi Karanlıkaltı dünyasında hapsedilen zebanilere ve korkunç varlıklara ibadet eder. Işığın Yolu'nun takipçileri dünyanın bu dünyayı gölgeleyen bulutların ışığa dönüşeceği görkemli bir geleceğe doğru ilerlediğine inanır. Ve aralarında kan bağı olan iki elf ulusu atalarının ruhlarına saygı gösterir: Onların ruhlarını hatta hortlak biçimlerini koruyan Ölümsüz Saray ve kadim savaşların büyük kahramanlarından oluşan, övülen Geçmişin Ruhları.

İnsan Olmayanların İlahları

İnsan olmayan ırklarla yakından ilişkilendirilen belirli ilahlar her zaman aynı şekilde olmasa da farklı dünyalarda saygı görür. Unutulmuş Diyarlar ve Gri Şahin dünyalarının insan olmayan ırkları bu ilahları paylaşmaktadır.

İnsan olmayan ırkların tamamen kendilerine ait panteonları vardır. Örneğin Moradin'e ek olarak cücelerin ilahları arasında Moradin'in karısı Berronar Gerçekgümüş ve onların çocukları veya torunları olduğu düşünülen birçok başka ilah daha vardır: Abbatthor, Clangeddin Gümüşsakal, Dugmaren Parlakpelerin, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Parlakbalta, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr ve Vergadain. Cücelerin birbirinden bağımsız klanları ve krallıkları, bu ilahların bazılarına veya hepsine inanabilir veya hiçbirine inanmayabilir veya hatta bazılarının, dışarıklılar tarafından bilinmeyen (veya başka isimlerle bilinen) başka ilahları da vardır.



Unutulmuş Diyarlar'ın İlahları

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Auril, kış ilahesi	TK	Doğa, Kasırga	Altı köşeli kar tanesi
Azuth, sihirbazların ilahı	AT	Bilgi	Dış hatları alevler içinde, yukarı işaret eden sol el
Bane, tiranlığın ilahı	AK	Savaş	Dik duran siyah sağ el, baş ve işaret parmakları birbirine temas ediyor
Beshaba, talihsizliğin ilahesi	KK	Haylazlık	Siyah geyik boynuzu
Bhaal, cinayetin ilahı	TK	Ölüm	Kan damlalarından oluşan bir halkanın çevrelediği bir kafatası
Chauntea, tarımın ilahesi	Tİ	Yaşam	Tahıl demeti ya da tahıl üzerinde açan bir gül
Cyric, yalanların ilahı	KK	Haylazlık	Siyah veya mor güneş üzerinde çenesiz ve beyaz kafatası
Deneir, yazmanın ilahı	Tİ	Bilgi	Açık bir göz üzerindeki yanan bir mum
Eldath, barışın ilahesi	Tİ	Yaşam, Doğa	Durgun gölete dökülen şelale
Gond, zanaatın ilahı	T	Bilgi	Dört dişe sahip bir makine dişlisi
Helm, korumanın ilahı	AT	Yaşam, Işık	Dik duran sol zırh eldivenindeki göz
İlmater, dayanıklılığın ilahı	Aİ	Yaşam	Kırmızı iple bileklerinde bağlı eller
Kelemvor, ölülerin ilahı	AT	Ölüm	Dengeli bir terazi tutan, dik duran iskelet eli
Lathander, doğumun ve yeniliğin ilahı	Tİ	Yaşam, Işık	Gün batımına giden bir yol
Leira, illüzyonun (yanılsama) ilahesi	KT	Haylazlık	İçinde sis girdabı olan, aşağı bakan bir üçgen
Lliira, neşenin ilahesi	Kİ	Yaşam	Üç tane altı köşeli yıldızdan oluşan bir üçgen
Loviatar, acının ilahesi	AK	Ölüm	Dokuz şeridi de dikenli olan bir kırbaç
Malar, avın ilahı	KK	Doğa	Tırmalanmış pençe
Mask, hırsızların ilahı	KT	Haylazlık	Siyah maske
Mielikki, ormanların ilahesi	Tİ	Doğa	Tek boynuzlu at başı
Milil, şiirin ve şarkının ilahı	Tİ	Işık	Yapraklardan yapılmış beş telli arp
Myrkul, ölümün ilahı	TK	Ölüm	Beyaz, insan kafatası
Mystra, sihrin ilahesi	Tİ	Bilgi	Akışkan kırmızı sisi ya da tek bir yıldızı çevreleyen yedi ya da dokuz yıldızdan oluşan bir halka
Oghma, bilginin ilahı	T	Bilgi	Boş parşömen
Savras, kehanetin ve kaderin ilahı	AT	Bilgi	İçinde çeşitli gözler bulunan kristal bir küre
Selûne, ayın ilahesi	Kİ	Bilgi, Yaşam	Yedi yıldızla çevrelenmiş bir çift göz
Shar, karanlığın ve kaybın ilahesi	TK	Ölüm, Haylazlık	Farklı bir renkle çeperlenmiş siyah bir disk
Silvanus, vahşi doğanın ilahı	T	Doğa	Meşe yaprağı
Sune, aşkın ve güzelliğin ilahesi	Kİ	Yaşam, Işık	Güzel, kızıl bir kadın yüzü
Talona, hastalığın ve zehrin ilahesi	KK	Ölüm	Bir üçgen üzerindeki üç damla gözyaşı
Talos, fırtınaların ilahı	KK	Kasırga	Merkez bir noktadan etrafa uzanan üç yıldırım
Tempus, savaşın ilahı	T	Savaş	Dik duran, alevler içindeki kılıç
Torm, cesaretin ve kendini feda etmenin ilahı	Aİ	Savaş	Beyaz, sağ el zırhı
Tymora, iyi talihin (şansın) ilahesi	Kİ	Haylazlık	Resimli yüzü (tura) görülen madeni para
Tyr, adaletin ilahı	Aİ	Savaş	Bir savaş baltası üzerinde dengede duran terazi
Umberlee, denizin ilahesi	KK	Kasırga	Sağa ve sola kıvrılan dalga
Waukeen, ticaretin ilahesi	T	Bilgi, Haylazlık	Waukeen'in sol profilini gösteren dik madeni para







GRİ ŞAHİN'İN İLAHLARI

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Beory, doğanın ilahesi	T	Doğa	Yeşil disk
Boccob, büyünün ilahı	T	Bilgi	Beş köşeli yıldız içindeki göz
Celestian, yıldızların ve gezginlerin ilahı	T	Bilgi	Daire içindeki yedi yıldızın oluşturduğu yay
Ehlonna, ormanların ilahesi	Tİ	Yaşam, Doğa	Tek boynuzlu at boynuzu
Erythnul, kıskançlığın ev katliamın ilahı	KK	Savaş	Kan damlası
Fharlanghn, ufukların ve yolculuğun ilahı	Tİ	Bilgi, Haylazlık	Eğik ufuk çizgisinin ortasından geçtiği daire
Heironeous, şövalyeliğin ve cesaretin ilahı	Aİ	Savaş	Şimşek
Hextor, savaşın ve anlaşmazlığın ilahı	AK	Savaş	Yelpaze içinde, aşağı bakan altı ok
Kord, atletizmin ve sporun ilahı	Kİ	Kasırga, Savaş	Merkez bir noktadan etrafa yayılan dört mızrak ve dört bozdoğan
İncabulos, vebanın ve kıtlığın ilahı	TK	Ölüm	Yatay elmasla beraber sürüngen gözü
İstus, yazgı ve kaderin ilahesi	T	Bilgi	Üç ipli dokumacı iği
İuz, acı ve zulmün ilahı	KK	Ölüm	Sırıtan insan kafatası
Nerull, ölümün ilahı	TK	Ölüm	Orak veya palayla resmedilmiş kafatası
Obad-Hai, doğanın ilahı	T	Doğa	Meşe yaprağı ve palamudu
Olidammara, şenliğin ilahı	KT	Haylazlık	Gülen maske
Pelor, güneşin ve iyileşmenin ilahı	Tİ	Yaşam, Işık	Güneş
Pholtus, ışığın ve kanunun ilahı	Aİ	Işık	Daha küçük bir hilalin önünde olduğu gümüş ay veya dolunay
Ralishaz, kötü şansın ve deliliğin ilahı	KT	Haylazlık	Üç tane fal kemiği
Rao, barışın ve mantığın ilahı	Aİ	Bilgi	Beyaz kalp
Aziz Cuthbert, sağduyunun ve hevesin ilahı	AT	Bilgi	Ortasında güneş patlaması deseni olan daire
Tharizdun, ebedi karanlığın ilahı	KK	Haylazlık	Kara yay (helezon) veya ters ziggurat
Trithereon, özgürlüğün ve intikamın ilahı	Kİ	Savaş	Üçlü sarmal
Ulaa, tepelerin ve dağların ilahesi	Aİ	Yaşam, Savaş	Merkezinde daire olan dağ
Vecna, kötücül sırların ilahı	TK	Bilgi	Avuç içinde göz olan el
Wee Jas, büyünün ve ölümün ilahesi	AT	Ölüm, Bilgi	Ateş topu önünde kırmızı kafatası

EJDERHA MIZRAĞI'NIN İLAHLARI

İyi İlahlar	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Paladine, yöneticilerin ve koruyucuların ilahı	Aİ	Savaş	Gümüş üçgen
Branchala, müziğin ilahı	Tİ	Işık	Ozan arpı
Habbakuk, hayvan hayatının ve denizin ilahı	Tİ	Doğa, Kasırga	Mavi kuş
Kiri-Jolith, onurun ve savaşın ilahı	Aİ	Savaş	Bizon boynuzları
Majere, meditasyonun ve düzenin ilahı	Aİ	Bilgi	Bakır örümcek
Mishakal, iyileşmenin ilahesi	Aİ	Bilgi, Yaşam	Mavi sonsuzluk işareti
Solinari, iyi büyünün ilahı	Aİ	ruhanisi yok	Beyaz renkli daire veya küre
Tarafsız ilahlar	**Bakış Açısı**	**Önerilen Etkinlik Alanları**	**Sembol**
Gilean, bilginin ilahı	T	Bilgi	Açık kitap
Chislev, doğanın ilahesi	T	Doğa	Kuş tüyü
Reorx, zanaatın ilahı	T	Bilgi	Döven çekiç
Shinare, zenginliğin ve ticaretin ilahesi	T	Bilgi, Haylazlık	Karlan kanadı
Sirrion, ateşin ve değişimin ilahı	T	Doğa	Çok renkli alev
Zivilyn, bilgeliğin ilahı	T	Bilgi	Yeşil veya altın renkli büyük bir ağaç
Lunitari, doğal büyünün ilahesi	T	ruhanisi yok	Kırmızı renkli daire veya küre
Kötü ilahlar	**Bakış Açısı**	**Önerilen Etkinlik Alanları**	**Sembol**
Takhisis, gecenin ve nefretin ilahesi	AK	Ölüm	Siyah hilal
Chemosh, hortlakların ilahı	AK	Ölüm	Sarı kafatası
Hiddukel, yalanların ve hırsın ilahı	KK	Haylazlık	Kırık tüccar terazisi
Morgion, hastalığın ve gizliliğin ilahı	TK	Ölüm	İki kırmızı gözün göründüğü kapüşon
Sargonnas, intikamın ve ateşin ilahı	AK	Savaş	Biçimlendirilmiş kırmızı akbaba
Zeboim, denizin ve fırtınaların ilahesi	KK	Kasırga	Kaplumbağa kabuğu
Nuitari, kötü büyünün ilahı	AK	ruhanisi yok	Siyah renkli daire veya küre



Eberron'un İlahları

Egemen Ev Sahipleri	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Arawai, doğurganlığın ilahesi	Tİ	Yaşam, Doğa	Yeşil iple bağlı buğday demeti
Aureon, kanunun ve bilginin ilahı	AT	Bilgi	Açık parşömen
Balinor, canavarların ve avın ilahı	T	Yaşam, Doğa	Bir çift geyik boynuzu
Boldrei, topluluğun ve evin ilahesi	Aİ	Yaşam	Taş ocakta yanan ateş
Dol Arrah, gün ışığı ve onurun ilahesi	Aİ	Işık, Savaş	Doğan güneş
Dol Dorn, silah gücünün ilahı	Kİ	Işık	Kalkan üzerinde çapraz duran uzun kılıç
Kol Korran, ticaretin ve zenginliği ilahı	T	Haylazlık	Dokuz yüzlü altın para
Olladra, iyi talihin ilahesi	Tİ	Yaşam, Haylazlık	Domino taşı
Onatar, zanaatın ilahı	Tİ	Bilgi	Çapraz duran çekiç ve maşa
Kara Altılı	**Bakış Açısı**	**Önerilen Etknilik Alanları**	**Sembol**
Yok Edici, doğanın gazabının ilahı	TK	Kasırga	Beş tane keskin kemik destesi
Öfkeli, gazabın ve deliliğin ilahesi	TK	Savaş	Kadın başı ve üst gövdesine sahip kanatlı ejder
Koruyucu, hırsın ve ölümün ilahı	TK	Ölüm	Yıldan dişi biçiminde ejderhacamı taşı
Alaycı, şiddetin ve ihanetin ilahı	TK	Savaş	Üzeri kanlı beş alet
Gölge, kara büyünün ilahı	KK	Bilgi	Obsidyen kule
Gezgin, kaosun ve değişimin ilahı	KT	Bilgi, Haylazlık	Üzeri runlu, çapraz duran dört kemik
Eberron'un Diğer İnançları	**Bakış Açısı**	**Önerilen Etkinlik Alanları**	**Sembol**
Gümüş Alev, korumanın ve iyiliğin ilahı	Aİ	Yaşam, Işık, Savaş	Gümüşe çizili ya da gümüşten yapılmış alev
Vol'un Kanı, ölümsüzlük ve hortalıklık düşünce sistemi	AT	Ölüm, Yaşam	Kırmız, göz yaşı şeklindeki mücevher üzerinde, ejderha kafatası
Aşağıdaki Ejderha'nın Tarikatları, delilik ilahları	TK	Haylazlık	Değişken
Işığın Yolu, ışığın ve kendini geliştirmenin düşünce sistemi	AT	Yaşam, Işık	Mükemmel bir kristal
Ölümsüz Saray, elf atalar	Tİ	Bilgi, Yaşam	Değişken
Geçmişin Ruhlar, elf atalar	Kİ	Savaş	Değişken

İnsan Olmayanların İlahları

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Bahamut, iyiliğin ejderha ilahı	Aİ	Yaşam, Savaş	Yana dönük ejderha başı
Blibdoolpoolp, aya-lık ilahesi	TK	Ölüm	Istakoz başı ya da siyah inci
Corellon Larethian, sanatın ve büyünün elf ilahı	Kİ	Işık	Hilal ya da güneş patlaması
Derin Sashelas, denizin elf ilahı	Kİ	Doğa, Kasırga	Yunus
Eadro, denizin suhalk ilahı	T	Doğa, Kasırga	Yaysal (helezon) tasarım
Carl Parlakaltın, haylazlığın ve hilenin yercü ilahı	Aİ	Haylazlık	Yeni kazılmış altın parçası
Grolantor, tepe devlerinin savaş ilahı	KK	Savaş	Tahta tokmak
Gruumsh, fırtınaların ve savaşın ork ilahı	KK	Kasırga, Savaş	Kırpmayan göz
Hruggek, şiddetin öcüayı ilahı	KK	Savaş	Dikenli bozdoğan
Kurtulmak, savaş ve madenciliğin ötek ruhu	AK	Savaş	Yercü kafatası
Laogzed, açlığın ünkürlü ilahı	KK	Ölüm	Keler/kurbağa ilahının resmi
Lolth, örümceklerin kara elf ilahesi	KK	Haylazlık	Örümcek
Mağlubiyet, savaşın obot ilahı	AK	Savaş	Kanlı balta
Moradin, yaratılışın cüce ilahı	Aİ	Bilgi	Çekiç ve örs
Rillifane Rallathil, doğanın orman elfi ilahı	Kİ	Doğa	Meşe ağacı
Sehanine Ayyay, ayın elf ilahesi	Kİ	Bilgi	Hilal ay
Sekolah, hıvadamların av ilahı	AK	Doğa, Kasırga	Köpek balığı
Semuanya, hayatta kalmanın kelerhalk ilahı	T	Yaşam	Yumurta
Skerrit, doğanın insat ve ineçi ruhu	T	Doğa	Palamudundan büyüyen meşe ağacı
Skoraeus Taşkemik, taş devlerinin ve sanatın ilahı	T	Bilgi	Sarkıt
Surtur, ateş devlerinin ve zanaatın ilahı	AK	Bilgi, Savaş	Alevler içindeki kılıç
Thyrm, ayaz devlerinin ve gücün ilahı	KK	Savaş	Beyaz, çift başlı balta
Tiamat, kötülüğün ejderha ilahesi	AK	Haylazlık	Beş pençe işaretli ejderha başı
Yondalla, doğurganlığın ve korumanın buçukluk ilahesi	Aİ	Yaşam	Kalkan



Fantastik-Tarihi Panteonlar

Kelt, Mısır, Yunan ve Viking panteonları, kendi dünyamızın eski zamanlarındaki tarihi dinlerin fantastik yorumlarından oluşmaktadır. Bir Z&E oyununda kullanılmaya en uygun olanları içerirler. Bununla beraber gerçek dünyadaki dinsel anlamlarından arındırılmış ve oyunun ihtiyaçlarına hizmet etmesi için bir panteon halinde birleştirilmişlerdir.

Kelt Panteonu

Denir ki her insanın kalbinde vahşi bir şey gizlenir. Gece vakti duyduğu kazların sesiyle, çam ağaçlarının arasından fısıldayan rüzgârla, meşe ağacında habersizce ortaya çıkan ökseotunun kırmızısıyla heyecanlanan bir yerdir burası –ve işte tam bu yer Kelt ilahlarının yaşadığı yerdir. Derelerden ve çaylardan ortaya çıkarlar, kudretleri meşe ağacı kadar yüksek, güzellikleri ormanlar ve bozkırlar kadar cezbedicidir. İlk ormancı bir ağacın gövdesinde gördüğü yüze veya bir ırmağın çıkardığı sese isim vermeye cüret ettiğinde bu ilahlar da kendilerini var ettiler.

Kelt ilahlarına ruhaniler kadar meşhiniler de hizmet eder çünkü onları meşhinilerin saygı gösterdiği doğanın güçleriyle yakın ve onlara bağlı bir ilişki içinde görürler.

Yunan Panteonu

Olimpos Dağı'nın ilahları kıyılara narince dokunan suyun dalgalarında ve bulutlara bürünmüş zirvelerdeki fırtına bulutlarının gürültüsünde varlıklarını bilinir kıldılar. Yaban domuzu dolu sık ormanlar ve kışın zeytin ağaçlarıyla kaplı tepeler onların buralardan geçişlerine şahitlik etti. Doğanın her yeri onların varlıklarıyla yankılandı ve kendilerine insanların kalplerinde de bir yer buldular.

Mısır Panteonu

Bu ilahlar kadim, ilahi bir ailenin soyundan gelen genç bir hanedanlık, acunun yönetimini üstlenen ve Ma'at'ın ilahi ilkelerinin devamlılığını sağlayan vekillerdir –Ma'at'ın vekilleri yani gerçeğin, adaletin, kanunun ve ilahları, ölümlü firavunları, sıradan insanları acundaki mantıki ve haklı yerine yerleştiren esas düzenin vekilleridir.

Mısır panteonu farklı bakış açılarına sahip ve Ölüm alanıyla ilgilenen üç ilaha sahip olmasıyla dikkat çekicidir. Ölülerin ruhlarını yargılayan Anubis öteki dünyanın adil



tarafsız ilahıdır. Belki de en çok kardeşi Osiris'i öldürmesiyle tanınan Set, cinayetin kaotik kötü ilahıdır. Ve Neftis, matemin kaotik iyi ilahesidir. Ölüm etki alanının (*Zindan Efendisinin Rehberi'*ne bak) çoğu ruhanisi kötü karakterler olsa da Anubis ve Neftis'e hizmet edenlerin mutlak surette öyle olmasına gerek yoktur.

Viking Panteonu

Yerin karlı tepelerden aşağıdaki buzlu haliçlere daldığı, uzun gemilerin kumsalda sıra sıra dizildiği, her ilk ve son baharda buzulların önce gerileyip sonra ilerlediği topraklar –işte burası Vikinglerin toprakları ve Viking panteonunun vatanıdır. Burası acımasız bir dünyadır ve hayatı acımasızca yaşamaya çağırır. Bu toprakların savaşçıları hayatta kalmak için zor koşullara uyum sağlamak zorunda kalmıştır ama yaşadıkları çevrenin onları çarpıtmasına pek izin vermemiştir. Yiyecek ve zenginlik için yağma yapılması ihtiyacına rağmen bu ölümlülerin kendilerine yarattıkları yaşam hiç de yabana atılacak cinsten değildir. Sahip oldukları güç ve kuvvet, bu savaşçıların bir o kadar güçlü ve kuvvetli liderlere ve eylemlerinde kararlı olmaya duydukları ihtiyacı yansıtmaktadır. Bundan dolayı ilahlarını her akarsuyun dirseğinde görür, fırtına bulutlarının gürültüsünde ve buzulların derinden gelen sesinde duyar ve yapılan yağmanın ardından yanmakta olan bir evden çıkan dumanda kokularını alırlar.

Viking panteonu iki ana aileyi içermektedir. Aesir (savaş ve kaderin ilahları) ve Vanir (doğurganlığın ve varsıllığın ilahları) aileleri. Bir zamanlar birbirine düşman olan bu aileler, artık ortak düşmanlarına karşı ayrılmaz bir ikili olmuştur, yani devlere karşı (bunların içinde Surtur ve Thrym de vardır). Gri Şahin'in ilahları gibi farklı ailelerin ilahları, etki alanlarında kesişebilmektedir: Örneğin hem Frey (Vanir ailesinden) hem de Odur (Aesir ailesinden) güneşle ilişkilendirilmektedir.

Kelt İlahları

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Daghdha, havanın ve ekinlerin ilahı	Kİ	Doğa, Haylazlık	Kaynayan kazan ya da kalkan
Arawn, yaşamın ve ölümün ilahı	TK	Yaşam, Ölüm	Gri zemin üzerinde siyah yıldız
Belenus, güneşin, ışığın ve sıcaklığın ilahı	Tİ	Işık	Güneş diski ve dikili taşlar
Brigantia, akarsuların ve çiftlik hayvanlarının ilahesi	Tİ	Yaşam	Asma köprü
Diancecht, tıbbın ve iyileşmenin ilahı	Aİ	Yaşam	Çaprazlama duran meşe ve ökse otu dalları
Dunatis, dağların ve zirvlerin ilahı	T	Doğa	Kızıl gün batımını gösteren dağ zirvesi
Goibhniu, demircilerin ve iyileşmenin ilahı	Tİ	Bilgi, Yaşam	Kılıç üzerinde devasa tokmak
Lugh, sanatların, yolculuğun ve ticaretin ilahı	KT	Bilgi, Yaşam	Bir çift uzun el
Manannan mac Lir, okyanusların ve deniz yaratıklarının ilahı	AT	Doğa, Kasırga	Yeşil üzerinde beyaz su dalgası
Math Mathonwy, büyünün ilahı	TK	Bilgi	Asa
Morrigan, savaşın ilahesi	KK	Savaş	Çaprazlama duran iki mızrak
Nuada, savaşın ve savaşçıların ilahı	T	Savaş	Siyah zemin üzerinde gümüş el
Oghma, konuşmanın ve yazmanın ilahı	Tİ	Bilgi	Açılmış parşömen
Silvanus, doğanın ve ormanların ilahı	T	Doğa	Meşe ağacı

Yunan İlahları

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Zeus, göğün ilahı, ilahların yöneticisi	T	Kasırga	Yıldırımla dolu, yıldırmları tutan yumruk
Afrodit, aşkın ve güzelliğin ilahesi	Kİ	Işık	Deniz kabuğu
Apollo, ışığın, müziğin ve iyileşmenin ilahı	Kİ	Bilgi, Yaşam, Işık	Lir
Ares, savaşın ve mücadelenin ilahı	KK	Savaş	Mızrak
Artemis avlanmanın ve doğumun ilahı	Tİ	Yaşam, Doğa	Ay üzerinde ok ve yay
Atena, bilgeliğin ve medeniyetin ilahesi	Aİ	Bilgi, Savaş	Baykuş
Demeter, tarımın ilahesi	Tİ	Yaşam	Kısrak başı
Dionisos, neşenin ve şarabın ilahı	KT	Yaşam	Thyrsus (ucunda çam kozalağı olan asa)
Hades, yer altının ilahı	AK	Ölüm	Siyah koç
Hekate, büyünün ve ayın ilahesi	KK	Bilgi, Haylazlık	Batan ay
Hefaistos, demirciliğin ve zanaatın ilahı	Tİ	Bilgi	Çekiç ve örs
Hera, evliliğin ve entrikanın ilahesi	KT	Haylazlık	Tavuskuşu tüyünden yelpaze
Herkül, gücün ve maceranın ilahı	Kİ	Kasırga, Savaş	Aslan başı
Hermes, yolculuğun ve ticaretin ilahı	Kİ	Haylazlık	Kadüse (yılanlarla çevrili, kanatlı asa)
Hestia, evin ve ailenin ilahesi	Tİ	Yaşam	Ocak
Nike, zaferin ilahesi	AT	Savaş	Kanatlı kadın
Pan, doğanın ilahı	KT	Doğa	Sirinks (pan flüt borusu)
Poseidon, denizin ve depremlerin ilahı	KT	Kasırga	Üç başlı mızrak
Tike, iyi talihin ilahesi	T	Haylazlık	Kırmızı, beş köşeli yıldız



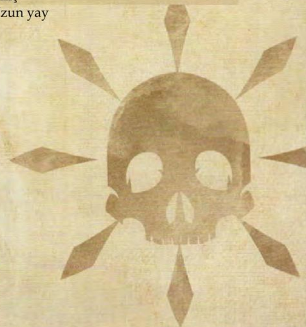
Mısır İlahları

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Ra-Horakhty, güneşin ilahı, ilahların yöneticisi	Aİ	Yaşam, Işık	Yılanın çevrelediği güneş
Anubis, yargının ve ölümün ilahı	AT	Ölüm	Siyah çakal
Apep, kötülüğün, ateşin ve yılanların ilahı	TK	Haylazlık	Alevler içindeki yılan
Bast, kedilerin ve intikamın ilahesi	Kİ	Savaş	Kedi
Bes, şansın ve müziğin ilahı	KT	Haylazlık	İlahın şekilsiz resmi
Hathor, aşkın, müziğin ve anneliğin ilahı	Tİ	Yaşam, Işık	Ay ile beraber boynuzlu öküz başı
İmhotep, zanaatın ve tıbbın ilahı	Tİ	Bilgi	Basamaklı piramit
İsis, doğurganlığın ve büyünün ilahesi	Tİ	Bilgi, Yaşam	Ankh ve yıldız
Neftis, ölümün ve kederin ilahesi	Kİ	Ölüm	Ayı çevreleyen boynuzlar
Osiris, doğanın ve yer altının ilahı	Aİ	Yaşam, Doğa	Değnek ve zincirli bozdoğan (heka ve nekhakha)
Ptah, zanaatın, bilginin ve sırların ilahı	AT	Bilgi	Boğa
Set, karanlığın ve çöl fırtınalarının ilahı	KK	Ölüm, Kasırga Haylazlık	Sarmal olmuş kobra yılanı
Sobek, suyun ve timsahların ilahı	AK	Doğa, Kasırga	Boynuzlu ve tüylü timsah başı
Thoth, bilginin ve bilgeliğin ilahı	T	Bilgi	Aynak

Viking İlahları

İlah	Bakış Açısı	Önerilen Etkinlik Alanları	Sembol
Odin, bilginin ve savaşın ilahı	Tİ	Bilgi, Savaş	İzleyen mavi göz
Aegir, denizin ve fırtınaların ilahı	TK	Kasırga	Hırçın, dalgalı okyanus
Balder, güzelliğin ve şiirin ilahı	Tİ	Yaşam, Işık	Değerli taşlarla kaplı gümüş kadeh
Forseti, adaletin ve kanunun ilahı	T	Işık	Sakallı bir adamın başı
Frey, doğurganlığın ve güneşin ilahı	Tİ	Yaşam, Işık	Buz mavisi büyük kılıç
Freya, doğurganlığın ve sevginin ilahesi	Tİ	Yaşam	Doğan
Frigga, doğumun ve doğurganlığın ilahesi	T	Yaşam, Işık	Kedi
Heimdall, dikkatin ve sadakatin ilahı	Aİ	Işık, Savaş	Kıvrılan müzik borusu
Hel, yer altının ilahesi	TK	Ölüm	Bir tarafı çürüyen kadın yüzü
Hermod, şansın ilahı	KT	Haylazlık	Kanatlı parşömen
Loki, hırsızlığın ve haylazlığın ilahı	KK	Haylazlık	Alev
Njord, denizin ve rüzgârın ilahı	Tİ	Doğa, Kasırga	Altın para
Odur, ışığın ve güneşin ilahı	Kİ	Işık	Güneş
Sif, savaşın ilahesi	Kİ	Savaş	Yukarı kaldırılmış kılıç
Skadi, toprağın ve dağların ilahı	T	Doğa	Dağ zirvesi
Surtur, ateş devlerinin ve savaşın ilahı	AK	Savaş	Yanan kılıç
Thor, fırtınaların ve tufanların ilahı	Kİ	Kasırga, Savaş	Çekiç
Thrym, ateş devlerinin ve soğunun ilahı	KK	Savaş	Beyaz, çift başlı balta
Tyr, cesaretin ve stratejinin ilahı	AT	Bilgi, Savaş	Kılıç
Uller, avın ve kışın ilahı	KT	Doğa	Uzun yay






Ek C: Varlık Âlemleri

Zindanlar & Ejderhalar oyununun acunu inanılmaz geniştir. Bu acun sayılamayacak kadar çok dünyaya olduğu kadar gerçekliğin bir o kadar çok alternatif boyutuna da ev sahipliği yapar ki bunlara **varlık âlemleri** denir. Bunlar, Zindan Efendilerinin yarattığı maceraları içinde barındırır çünkü bunların hemen tamamı Asıl Âlem'in nispeten sıradan diyarında geçer. Bu âlemin ardında saf unsursal maddenin ve gücün etki alanları, saf düşünce ve ruh âlemleri, zebanilerin ve meleklerin ikametleri ve ilahların hükümranlıkları bulunur.

Pek çok büyü ve büyülü nesne bu âlemlerden güç çekebilir, orada yaşayan yaratıkları çağırabilir, orada yaşayanlarla iletişim kurabilir ve maceracıların oraya yolculuk etmesini sağlayabilir. Karakterin seviye atlayıp daha güçlü olurken bir arkadaşını Cehennem'in korkunç derinliklerinden kurtarmanı gerektirecek bir görev alabilir veya kendini Ysgard'ın dost canlısı devleriyle şerefe kadeh kaldırırken bulabilirsin. Katı ateşten yapılmış yollarda yürüyebilir veya ölenlerin her şafakta diriltildiği bir savaş alanında gücünü sınayabilirsin.

Asıl Âlem

Asıl Âlem, diğer âlemleri tanımlayan düşünsel ve unsursal güçlerin, ölümlü yaşamı ve sıradan olayların karmakarışık düzenleriyle çarpıştığı bağlantı noktasıdır. Tüm Z&E dünyaları Asıl Âlem'dedir ki bu durum onu çoğu maceranın başlangıç noktası yapar. Çokluevrenin geri kalan kısımları Asıl Âlem'le olan ilişkilerine göre tanımlanır.

Asıl Âlem'in dünyaları sayılamayacak kadar çeşitlidir çünkü hem oyunlarını orada kuran ZE'lerin hem de o dünyalardaki maceralarda kahramanlıklar yapan oyuncuların yaratıcı hayal güçlerini yansıtır. Buralar, büyü gücüyle neredeyse yok edilmiş çöl gezegenlerine ve bir kâğıt üzerindeki mürekkep noktaları gibi adacıklardan oluşan su gezegenlerine ev sahipliği yapar. Bu dünyalar büyünün ileri teknolojiyle iç içe geçtiği, başkalarının sonsuz bir Taş Çağı'nda sıkışıp kaldığı, ilahların şu anda üzerinde yürüdüğü ve artık terk ettiği yerlerden oluşur.

OLUMLU ÂLEM

DIŞ ÂLEMLER

OLUMSUZ ÂLEM

Çokluevrendeki en bilinen dünyalar, yıllar içinde Z&E oyunu için resmi maceralar olarak yayınlananlardır –pek çoklarına ek olarak Gri Şahin, Siyah Bozkır, Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar, Mystara, Doğum Hakkı, Kara Güneş ve Eberron. Bunların her biri kendi kahraman maceracıları ve kötü adamlarıyla, kendi harabeleri ve unutulmuş anıtlarıyla, kendi zindanları ve kendi ejderhalarıyla gurur duymaktadır. Ama senin maceran bu dünyalardan birinde geçse bile onun asıl sahibi ZE'ndir –kendi maceranın, bu yayınlanmış maceralara kıyasla inanılmaz derecede farklılıklar içeren, o dünyanın binlerce paralel dünyasından birinde geçtiğini düşünebilirsin.

Asılın Yankıları

Asıl Âlem son derece büyülü bir yerdir ve onun büyülü doğası, çokluevrende ortak bir nokta olarak Asıl Âlem'i paylaşan iki ayrı âlemde kendini göstermektedir. Perikırı ve Gölgeyabanı aynı acunsal yerde bulunan paralel boyutlardır. Bundan dolayı onlara sıklıkla Asıl Âlem'in yankı âlemleri veya yansı âlemleri de denir. Bu âlemlerin dünyaları ve mekânları Asıl Âlem'in doğal dünyasının aynadaki aksi, yansıması gibidir. Ama Asıl Âlem'in özelliklerini çok daha başka biçimlerde yansıtırlar –Perikırı'nda çok daha büyüleyici ve olağanüstü, Gölgeyabanı'nda daha bozuk ve renksiz. Asıl Âlem'de bulunan bir yanardağ; Perikırı'nda, içlerinde yanan ateşle güneş gibi parlayan gökdelen boyutundaki kristallerle kaplı bir dağ olabilirken Gölgeyabanı'nda, uzaktan bakıldığında devasa bir kafatasına benzeyen kırık, çarpık kayalarla kaplı bir kütle halini alabilir.

Perikırı ki ayrıca Perilerin Âlemi de denir, yumuşak ışıkların ve mucizelerin ülkesidir, büyük arzuları olan küçük insanların, müzik ve ölümün vatanıdır. Narin rüzgârla ağır ağır sallanan fenerlerin ve korularla otlaklar boyunca vızıldayarak uçan devasa ateşböceklerinin bulunduğu daimi alacakaranlığın diyarıdır. Gökyüzü batan, belki de yükselen güneşin, soluk renkleriyle alev almış gibidir. Ama aslında güneş orada hiç batmaz veya yükselmez, hafif karanlıkta ve ufuk çizgisine yakın bir yerde gökte sabit durur. Sırça Saray'ın yönettiği yerleşik alanların uzağında cam kadar keskin dişler gibi görünen dikenlerle kaplı yumaklar ve şuruba benzeyen bataklıklarla kaplı yerler vardır –Zümrüt Saray'ın avlarını avlaması için mükemmel bir yer. *Orman perilerini çağır* ve bunun gibi büyülerle dünyaya getirilen perisel yaratıklar Perikırı'nda yaşamaktadır.

Gölgeyabanı ki ayrıca Gölgeler Âlemi de denir, karanlıkla aydınlatılmış bir boyuttur, rengin her şeyden süzülüp çekildiği, siyah ve beyazın hâkim olduğu bir dünyadır. Ne güneşe ne de yıldızlara ev sahipliği yapan kara bir mahzenden farksız olan göğüyle, ışıktan nefret eden zehirli bir karanlığın diyarıdır.

Olumlu ve Olumsuz Âlemler

Diğer âlemlerin üzerindeki bir kubbe gibi **Olumlu Âlem**, ışıltılı enerjinin ve minik bir midilliden en heybetli yaratığa kadar tüm yaşayan varlıkları çevreleyen, içlerine giren ve onlarla bir olan saf yaşam gücünün kaynağıdır. Onun karanlık yansıması ise yaşamı yok eden ve hortlakları harekete geçiren çürütücü enerjinin kaynağı **Olumsuz Âlem**'dir.



Asıl Âlem'in Ötesi

Asıl Âlem'in ötesindeki çeşitli varlık âlemleri birer efsane ve gizem diyarıdır. Onlar sadece diğer dünyalar değildir. Sıradan dünyada bulunmayan ruhsal ve unsursal ilkelerle şekillenmiş, yönetilmiş ve yönetilmekte olan farklı özelliklere sahip özler, yaratılmış olanlardır.

Âlemsel Yolculuk

Maceracılar başka varlık âlemlerine yolculuk yaptığında, aslında amaçlarına ulaşmak için onları varoluşun eşiğinden alıp, efsanevi bir yere götürecek dillere destan bir yolculuğa çıkarlar. Sadece bu yolculuk bile kendi başına bir hikâye, bir efsane olacak cinstendir. Ölülerin âlemine göğüs germek, bir ilahın göksel hizmetçisini aramak veya kendi şehrindeki bir ifrit ile pazarlık yapmak yıllar boyu söylenecek şarkıların konusudur.

Asıl Âlem'in ötesine yolculuk yapmak iki yolla gerçekleştirilebilir: Bir büyü yaparak ya da bir âlem geçidi kullanarak.

Büyüler. Bazı büyüler diğer varlık âlemlerine doğrudan ya da dolaylı yoldan erişimi mümkün kılar. *Âlem geçişi* ve *geçit* büyüleri, tam olarak istenilen yere götürme ihtimalleri farklı olmakla beraber maceracıları doğrudan başka bir varlık âlemine taşıyabilir. *Arallık* büyüsü, maceracıları Aral Âlem'e geçirir ve onlar da oradan, Aral Âlem'e temas eden diğer âlemlere geçebilir –Gölgeyabanı, Perikırı veya Unsursal Âlemler. Ve *ruhsal yansıtma* büyüsü maceracıların, kendilerini Ruhsal Âlem'e yansıtmalarına izin verir ki oradan da Dış Âlemlere yolculuk yapabilirler.

Geçitler. Geçit, bir âlemdeki belirli bir noktayı başka bir âlemdeki belirli bir noktaya bağlayan âlemlerarası sabit bağlantı için kullanılan genel bir isimdir. Geçitlerin bazıları kapılar, temiz pencereler veya sisli tüneller gibidir ve basitçe içlerinden yürünerek âlemlerarası yolculuk gerçekleştirilebilir. Diğerleri aynı anda birden çok varlık âleminde bulunan veya sırayla bir konumdan başka bir konuma geçen yerlerdir –dikili taşlardan oluşan bir çember, gökyüzüne değecek kadar yüksek kuleler, yelkenli gemiler, hatta bütün bir şehir. Bazıları ise girdap gibidir, genellikle Unsursal Âlem'deki bir noktayı, Asıl Âlem'deki benzer bir noktayla birleştirirler: Bir yanardağın kalbi (ki Ateş Âlemine götürür) veya okyanusun derinlikleri (ki Su Âlemine götürür) gibi.

Geçiş Âlemleri

Aral Âlem ve Ruhsal Âlem'e Geçiş Âlemleri denir. Bu ikisi, ana olarak bir âlemden diğerine geçmekte kullanılan, büyük oranda özelliksiz âlemlerdir. *Arallık* ve *ruhsal yansıtma* gibi büyüler, karakterlerin bu âlemlere girmelerini ve bunlardan onların ötesinde bulunan âlemlere ulaşmaları için yolculuk yapmalarını sağlar.

Aral Âlem bazen büyük bir okyanus olarak tanımlanan sisli, bulutlu bir boyuttur. Kıyıları ki bunlara Sınır Aral denir, Asıl Âlem ve İç Âlemlerle üst üste binmiştir. Dolayısıyla bu âlemlerin her birindeki herhangi bir noktanın Aral Âlem'de bir karşıtı vardır. Bazı yaratıklar Sınır Aral'ı görebilir ve *görünmezliği gör* ile *gerçek görüş* büyüleri bu yeteneği verebilir. Özellikle *güçkafesi* ve *güç duvarı* gibi büyü gücü türünden enerjiye sahip bazı büyülü etkiler Asıl Âlem'den Sınır Aral'a kadar uzanır. Bu âlemin derinlikleri ki Derin Aral denir, dönen, renkli sislerin olduğu bir bölgedir.

Ruhsal Âlem, ziyaretçilerin ilahi ve zebani âlemlerine ulaşmak için bedensiz ruhlar olarak yolculuk yaptığı, düşüncenin ve hayallerin âlemidir. Muazzam, gümüşi bir denizdir, üstü nasılsa altı da öyledir, uzak yıldızları anımsatan ışık kıvılcımları arasında süzülen beyaz ve gri, dönüp duran duman tutamlarıyla doludur. Düzensiz, kararsız ve sürekli hareket halindeki renkli girdaplar, kendi etrafında dönen metal paralar gibi havada bir görünüp bir kaybolurlar. Katı maddelerle arada sırada karşılaşılır ama Ruhsal Âlem'in büyük çoğunluğu sonsuz, açık bir alandır.

İç Âlemler

İç Âlemler tüm dünyaların şekil aldığı saf unsursal özü vererek Asıl Âlem'i ve onun yankılarını çevreler, bağrına basar. Dört **Unsursal Âlem** –Hava, Toprak, Ateş ve Su– Asıl Âlem etrafında bir yüzük oluşturur, sürekli hareket ve devinim halindeki **Unsursal Kaos**'un içinde, askıda dururlar.

Asıl Âlem'e en yakın oldukları en iç sınırlarında (kelimenin tam anlamıyla coğrafi bir yakınlık değil de kavramsal bir yakınlık) dört Unsursal Âlem, Asıl Âlem'e benzeyen bir dünya oluşturur. Dört unsur Asıl Âlem'de olduğu gibi bir araya gelir, karaları, denizleri ve göğü oluştururlar. Bununla beraber Asıl Âlem'den uzaklaştıkça, Unsursal Âlemler hem yabancılaşır hem de düşmanlaşırlar. Burada unsurlar en saf halleriyle var olur –göz alabildiğine uzanan toprak, kavurucu ateş, kristal kadar berrak su ve hiç kirletilmemiş hava. Bu bölgeler hakkındaki bilgiler yok gibidir. Bundan dolayı birisi, örneğin, Ateş Âlem'inden bahsediyorsa, kastettiği sadece Asıl Âlem'in hemen sınırındaki bölgedir. İç Âlemlerin en uzağında saf unsurlar çözülür ve birbiriyle çatışan sonsuz bir kargaşa ve çarpışan bir varlık halini alır ki burası Unsursal Kaos'tur.

Dış Âlemler

Eğer İç Âlemler çokluevreni yaratan saf madde ve enerjiyse, Dış Âlemler de bunları kullanarak oluşan yapılar için yön, düşünce ve amaçtır. Buna uygun olarak pek çok bilge Dış Âlemlere ilahi âlemler veya ruhi âlemler der çünkü Dış Âlemler en çok ilahlara ev sahipliği yapmakla bilinir.

İlahlarla alakalı herhangi bir konudan bahsederken kullanılan dil büyük oranda mecazi olmalıdır. Onların yerleri kelimenin birebir anlamıyla "yerler" değildir, sadece Dış Âlemlerin düşünce ve ruh diyarları olduğunu göstermek için kullanılan bir örnektir. Unsursal Âlemler'de olduğu gibi Dış Âlemler'in algılanabilir bölgeleri bir tür sınır bölgesi olarak düşünülebilir, çok uzaktaki ruhsal bölgeleri ise sıradan duyusal deneyimlerin ötesine uzanır.

Bu algılanabilir bölgelerde bile görünüş çok aldatıcı olabilir. İlk görüşte Dış Âlemlerin büyük kısmı Asıl Âlem'in yerlileri için konuksever ve tanıdık gelebilir. Ama bu manzara Dış Âlemler'de ikamet eden güçlü varlıkların iradesiyle anında değişebilir. Bu âlemlerde varlığını sürdüren kudretli güçlerin arzuları, kendi ihtiyaçlarını daha iyi karşılasın diye onları tamamen baştan yaratabilir, bizzat varlığın kendisini etkili bir şekilde silip yeniden yazabilir.



Uzaklık, Dış Âlemler'de neredeyse anlamsız bir kavramdır. Bu âlemlerin algılanabilir bölgeleri sıklıkla oldukça küçük görünebilir ama bakan birine sonsuza uzanıyor gibi de gelebilir. Dokuz Cehennem'in ilk katından son katına kadar bir rehber eşlinde turlamak tek bir gün sürebilir –tabii Cehennemlerin efendileri böyle isterse. Ya da gezginler için tek bir katı boylu boyunca geçmek inanılmaz sıkıntılarla dolu haftalar alabilir.

En çok ve en iyi bilinen Dış Âlemler, sekiz bakış açısına (tarafsızlık hariç) ve aralarındaki farklılığa oldukça iyi uyan on altı âlemden oluşan bir gruptur.

Dış Âlemler

Dış Âlem	Bakış Açısı
Gökçe Dağ(ı), Yedi Cennetin	Aİ
İkinnet(i), İkiz Cennetin	Tİ, Aİ
Oktargay(ı), Kutsal Ovaların	Tİ
Hayvangiltoprakları, Yabanlığın	Tİ, Kİ
Yış(ı), Büyük Ağaçların	Kİ
Ysgard, Kahramanların Yaşadığı	KT, Kİ
Şekara(sı), Hep-Değişen Kaosun	KT
Kargaşa(sı), Rüzgârlı Derinliklerin	KT, KK
Dipsiz Çukurlar(ı), Sonsuz Katmanların	KK
Kuyu(su), Yer Altının Derinliklerinin	TK, KK
Görünmezlik(ği), Gri Düzlüklerin	TK
Istırap(bı), Solgun Sonsuzluğun	TK, AK
Dokuz Cehennem(i) (Baator'un)	AK
Ölüm(ü), Sonsuz Savaş Alanlarının	AT, AK
Mekanizma(sı), Nirvana Saatinin	AT,
Dinginlik(ği), Barışçı Krallıkların	AT, Aİ

Doğalarında biraz da olsa iyi etmene sahip olan âlemlere **Yukarı Âlemler** denir. Melekler ve kanatlıatlar gibi göksel yaratıklar Yukarı Âlemler'de bulunur. Doğalarında biraz da olsa kötü etmene sahip olan âlemlere **Aşağı Âlemler** denir. Zebaniler, şeytanlar ve yamargalar gibi buklar Aşağı Âlemler'de bulunur. Bir âlemin bakış açısı onun özüdür ve o âlemin bakış açısıyla uyuşmayan bir bakış açısına sahip olan bir karakter, oraya gittiğinde derin bir uyumsuzluk yaşar. Örneğin, iyi bir yaratık Oktargay'ı ziyaret ettiğinde kendini o âlemle uyum içinde hisseder. Ama kötü bir karakter uyumsuz ve biraz değil, oldukça rahatsız olmuş gibi hisseder.

Diğer Âlemler

Bir şekilde bilinen varlık âlemleri arasında veya ötesinde bulunan çok çeşitli başka âlemler de vardır.

Mühür ve Dışarılar

Dışarılar, Dış Âlemler arasında bir âlemdir, bir tarafsızlık âlemidir ama hiçbir şeyin olmadığı bir tarafsızlık değildir. Burası, içinde her şeyden biraz bulundurur, hepsini mantığın ve alışılmışın dışında bir dengede tutar –aynı anda birbiriyle uyum içinde ve birbirine zıt. Açık düzlükler, ovalar, kule gibi yükselen dağlar ve dolambaçlı, sığ akarsularına ek olarak çok çeşitli arazilere ev sahipliği yapan, Asıl Âlem'in sıradan bir dünyasına şiddetli ve dikkat çekici şekilde benzeyen engin bir bölgedir.

Dışarılar büyük bir tekerlek gibi daireseldir –hatta Dış Âlemleri, Dışarıların merkez noktası olarak hayal edenler kanıt olarak ona, âlemlerin küçük evreni derler. Bununla beraber bu iddia tersten de okunabilir. Çünkü Dışarıların düzeni, Büyük Tekerlek fikrinin başlangıcı da olabilir.

Bu tekerleğin, bu çemberin dışında, eşit aralıklarla dizilmiş **geçit-şehirleri** bulunur: Her biri Dış Âlemler'deki bir noktaya açılan geçidin etrafına inşa edilmiş on altı yerleşim. Her bir şehir, bünyesindeki geçidin açıldığı âlemle pek çok ortak özellik paylaşır.

Dışarıların merkezinde, âlemsel tekerleğin tam ortasından geçen bir dingil, bir aks gibi Spire, gözün alabildiğine göğe yükselir. Bu ulu zirvenin etrafında, yüzük şekilli bir şehir olan Mühür, Geçitler Şehri havada süzülür. Bu hareketli, âlemsel metropolis diğer âlemlere ve dünyalara açılan sayısız geçide ev sahipliği yapar.

Mühür bir ticaret şehridir. Ticari mallar, emtia ve bilgi âlemlerden buraya akar. Âlemlere dair bilgide canlı bir ticaret söz konusudur. Özellikle belirli geçitlerin işletilmesi için gerekli olan emir sözcükleri veya ihtiyaç duyulan nesnelere dair. Bu geçit anahtarları çok aranan şeylerdir ve şehirdeki pek çok gezgin, yolculuklarının devamını mümkün kılmak için belirli bir geçidi veya bir geçit anahtarını arıyordur.

Yan Âlemler

Yan Âlemler, kendi eşsiz kurallarına sahip olan küçük, boyutlararası yerlerdir. Başka yere uymayan gerçeklik parçalarıdır. Yan âlemler pek çok şekilde ortaya çıkabilir. Bazıları *yan âlem* örneğinde olduğu gibi büyüler aracılığıyla oluşur. Bazıları güçlü bir ilah veya başka bir gücün arzusu sonucu yaratılır. Çokluevrenin gerisinden tutup çekilerek alınan ufak bir gerçeklik parçasının katlanmasıyla, doğal olarak var olabilirler. Ya da gittikçe güç kazanan bebek evrenler de olabilirler. Belirli bir yan âleme, başka bir âleme temas ettiği tek bir noktadan girilebilir. Teorik olarak *âlem geçişi* büyüsü de yolcuları bir yan âleme taşıyabilir. Ama uyum çatalı için gerekli olan frekansı elde etmek son derece güçtür. *Geçit* büyüsü daha güvenilirdir, tabii büyüyü yapan gitmek istediği yan âlemi biliyorsa.

Uzak Diyar

Uzak Diyar bilinen çokluevrenin ötesindedir. Aslında kendi fiziksel ve büyüsel kanunlarına sahip olan tamamen ayrı bir çokluevren bile olabilir. Uzak Diyar'ın gücünün başka bir âleme sızdığı yerde yaşam ve madde, sıradan geometriyi ve biyolojiyi reddeden yabancı şekiller haline eğrilir ve bükülürler.

Uzak Diyar'da ikamet eden varlıklar, normal bir zihnin hasar görmeden kabul edemeyeceği kadar yabancıdır. Aklın almayacağı boyuttaki dev yaratıklar delilik içinde boşlukta yüzer. Konuşulmayan şeyler dinlemeye cüret edenlere korkunç gerçekler fısıldarlar. Ölümlüler için Uzak Diyar madde, uzay ve nihayetinde akıllılığın kaba sınırları üzerine zihnin kazandığı bir zaferdir.

Uzak Diyar'a açılan bir geçit bilinmemektedir ya da en azından halen işe yarar bir tanesi yoktur. Kadim elfler bir keresinde sonsuzluğun sınırlarını, Ateşfırtınası Zirvesi denilen bir dağ içinde bulunan ve Uzak Diyar'a açılan engin bir geçitle delmişlerdi. Ama tüm medeniyetleri kanlı bir korkunçlukla kendi içine çöktü ve geçidin yeri –hatta anavatanı bile– unutulup gitti. Çevrelerinde bulunan Asıl Âlem'i bozmak için yabancı güçlerin sızmasıyla kendini etrafa belli eden başka geçitler halen var olabilir.



OLUMLU ÂLEM

RUHSAL ÂLEM

DIŞ ÂLEMLER

OKTARGAY

İKİNNET

HAYVANGİL TOPRAKLARI

GÖKÇE DAĞ

YIŞ

YUKARI ÂLEMLER

DİNGİNLİK

YSGARD

İÇ ÂLEMLER

UNSURSAL KAOS

HAVA

SU

ARAL ÂLEM

PERİKIRI

ASIL ÂLEM

GÖLGEYABANI

ATEŞ

TOPRAK

ADALET ÂLEMLERİ

KAOS ÂLEMLERİ

MEKANİZMA

ŞEKARA

ÖLÜM

KARGAŞA

DOKUZ CEHENNEM

DİPSİZ ÇUKURLAR

AŞAĞI ÂLEMLER

ISTIRAP

GÖRÜNMEZLİK

KUYU

OLUMSUZ ÂLEM



Ek D: Yaratık Puanları ve Bilgileri



üyüler ve sınıf özellikleri, karakterlerin hayvanlara dönüşmesine, iptaş olarak hizmet etmeleri için yaratıklar çağırmalarına ve hortlaklar yaratmalarına izin verir. Böyle yaratıklara ait puanlar ve bilgiler, işine yaraması için bu ek kısımda gruplanmıştır. Bir bilgi kutusunun nasıl okunacağını öğrenmek için *Canavar Rehberi'*ne bak.

Yarasa

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 2 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	15 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Duyular körgörüşü 24 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Ekolokasyon (Biyosonar). Duyamadığında, yarasanın körgörüşü yoktur.

Güçlü Duyma. Yarasanın, duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 1 delici zarar

Kara Ayı

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 19 (3z8 + 6)
Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Güçlü Koklama. Ayının, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ayı biri pençeleriyle diğeri de ısırığıyla olmak üzere iki saldırı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

Yaban Domuzu

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Duyular Algı 9
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Hücum. Eğer yaban domuzu, bir yaratığa dişleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef fazladan 3 (1z6) kesici zarar alır ve GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Amansız (Yaban Domuzu, Uzun veya Kısa bir Molayı bitirdiğinde yenilenir). Yaban domuzu, can puanını 0'a düşürecek bir saldırıya maruz kalırsa bu saldırı 7 puan veya daha fazla zarar vermezse veya bir kritik vuruş değilse 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Dişler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

Bozayı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)
Can Puanı 34 (4z10 + 12)
Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Koklama. Ayının, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Ayı biri pençeleriyle diğeri de ısırığıyla olmak üzere iki saldırı yapar.

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z8 + 4) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.



Kedi

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Koklama. Kedinin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Peneçler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Boa Yılanı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 13 (2z10 + 2)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Duyular körgöüşü 4 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Boğma. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır. Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve yılan başka bir hedefi boğamaz.

Timsah

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 8 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Beceriler Gizlilik +2
Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Nefesi Tutma. Timsah, 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z10 + 2) delici zarar ve hedef yakalanmıştır. Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve timsah başka bir hedefi ısıramaz.

Dehşetli Kurt

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 37 (5z10 + 10)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurdun, duymaya ve koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar. Hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Kurbağa

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Beceriler Algı +1, Gizlilik +3
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 0 (0 DP)

Yüzergezer. Kurbağa, suyu ve havayı soluyabilir.

Durarak Uzun Atlama. Hareketinin (yürüyüşünün) bir parçası olarak ve koşarak başlamaya gerek duymaksızın kurbağa, 4 metre ileriye ve 2 metre yukarıya zıplayabilir.



Dev Kartal
Büyük hayvangil, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 4 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen Algı +4
Diller Dev Kartal, Ortak Lisan'ı anlar ama konuşmaz
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Görme. Kartalın, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Çoklusaldırı. Kartal, biri gagasıyla diğeri de pençeleriyle olmak üzere iki saldırı yapar.

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

Dev Örümcek
Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Beceriler Gizlilik +7
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Örümcek Tırmanışı. Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan zor yüzeylere tırmanabilir.

Ağ Hissi. Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

Ağ Yürüyücüsü. Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 9 (2z8) zehir zararı almalı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir zararı hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir.

Ağ (Yenilenir 5-6). *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +5, mesafe 12 m./24 m., bir yaratık. *İsabet:* Hedef, ağa yapıştığı için kısıtlanır. Bir eylem olarak kısıtlanmış hedef GS 12 Güç kontrolü yapabilir ve başarılı olursa ağları parçalayarak kendini serbest bırakabilir. Ayrıca ağa saldırılabilir ve ağ yok edilebilir (ZS 10, CP 5, ateş zararına karşı hassasiyeti; sersemletici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır.)

Şahin (Doğan)
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 4 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Beceriler Algı +4
Duyular edilgen algı +4
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Görme. Şahinin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Şeytancık
Minik buk, (şeytan, biçimdeğiştiren), adil kötü

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 10 (3z4 + 3)
Hızı 8 m., uçma 16 m. (fare biçiminde 8 m., kuzgun biçiminde uçma 24 m., örümcek biçiminde 8 m., tırmanma 8 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +4, İkna +4, Gizlilik +5
Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11
Diller Şeytanca, Ortak Lisan
Zorluk 1 (200 DP)

Biçimdeğiştiren. Şeytancık eylemini kullanarak fare, kuzgun veya örümcek hayvangillerinden birinin biçimini alabilir veya kendi şeytan biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır fakat bazıları için saldırısı farklıdır. Taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer şeytancık öldürülürse asıl haline geri döner.

Şeytan Gözü. Büyülü karanlık şeytancığın karagörüsünü etkilemez.

Büyü Direnci. Şeytancığın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.



Eylemler

İğne (Hayvangil Biçiminde Isırık). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3z6) zehir zararı almalı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Görünmezlik. Şeytancık, saldırı yapana ya da konsantrasyonu sona erene kadar görünmez olur. Taşıdığı veya giydiği her şey şeytancıkla temas halinde olduğu sürece görünmez olur.

Aslan

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 26 (4z10 + 4)
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−3)	12 (+1)	8 (−1)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +6
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Koklama. Aslanın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Aslanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, aslanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Şeytancık

Üzerine Atılma. Eğer aslan, bir hedefe pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse aslan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırma saldırısı yapabilir.

Koşarak Uzun Atlama. Aslan, hareketinin (yürüyüşünün) bir parçası olarak ve 4 metre koştuktan sonra 10 metre ileriye atlayabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

Çoban Köpeği

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 5 (1z8 + 1)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Çoban köpeğinin duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar. Hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Katır

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Yük Hayvanı. Katır, taşıma kapasitesinin belirlenmesi amacıyla Büyük boyutlu bir hayvan olarak değerlendirilir.

Sağlam. Ne zaman katırın yere devrilmesi (yere düşmek) gereken bir durum olsa eğer GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olursa ayakları üzerinde durmaya devam eder.

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 4 (1z4 + 2) sersemletici zarar.



Baykuş
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 2 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	13 (+1)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +3
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Rüzgâr Gibi Geçti. Baykuş, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetiklemez.

Güçlü Görme. Baykuşun, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Panter
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 13 (3z8)
Hızı 20 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +6
Duyular edilgen Algı 14
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Koklama. Panterin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma. Eğer panter, bir hedefe pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse panter bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırma saldırısı yapabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

Zehirli Yılan
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 1/8 (25 DP)

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar ve hedef GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 5 (2z4) zehir zararı almalı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

Sahteejder
Minik ejderha, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 7 (2z4 + 2)
Hızı 6 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (−2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisanı ve Ejderceyi anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Duyular. Sahteejderin görmeye, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Büyü Direnci. Sahteejderin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Sınırlı Telepati. Sahteejder, 40 metre içinde bulunan ve bir dil anlayabilen herhangi bir yaratığa telepatik olarak basit fikirleri, duyguları ve görüntüleri ileterek iletişim kurabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

İğne. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmiş olmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 6 veya daha düşükse hedef aynı süre boyunca veya zarar alıncaya veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırıncaya kadar bilinçsiz olur.



Dönek
Minik buk, (zebani biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13
Can Puanı 7 (3z4)
Hızı 16 m. (yarasa biçiminde 4 m., uçma 16 m., çıyan biçiminde 16 m., tırmanma 16 m., kurbağa biçiminde 16 m., yüzme 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +5
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10
Diller Cehennemce, Ortak Lisan
Zorluk 1 (200 DP)

Biçimdeğiştiren. Dönek eylemini kullanarak yarasa, çıyan veya kurbağa hayvangillerinden birinin biçimini alabilir veya kendi şeytan biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır fakat bazıları için saldırısı farklıdır. Taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer dönek öldürülürse asıl haline geri döner.

Büyü Direnci. Döneğin büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Pençeler (Hayvangil Biçiminde Isırık). *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) delici zarar. Hedef bir yaratıksa GS 10 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 5 (2z4) zehir zararı almalı ve 1 dakika boyunca zehirlenmiş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi erkenden sonlandırabilir.

Korku (1/Gün). Döneğin seçtiği ve kendinden en fazla 8 m. uzaklıkta bulunan bir yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi erkenden sonlandırabilir. Eğer dönek, hedef yaratığın görebileceği bir yerdeyse bu kontrolün dezavantajı vardır.

Görünmezlik. Dönek, saldırı yapana veya Korku özelliğini kullanana ya da konsantrasyonu sona erene kadar görünmez olur. Taşıdığı veya giydiği her şey dönekle temas halinde olduğu sürece görünmez olur.

Fare
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Güçlü Koklama. Farenin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Kuzgun
Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 1 (1z4 - 1)
Hızı 4 m., uçma 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Beceriler Algı +3
Duyular edilgen algı 13
Diller -----
Zorluk 0 (10 DP)

Taklit. Kuzgun birinin fısıldaması, bebek ağlaması veya böcek sesleri gibi basit sesleri taklit edebilir. Bu sesleri duyan bir yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik (Sezgi) kontrolüyle duyduklarının taklit olduğunu anlayabilir.

Eylemler

Gaga. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar.

Köpek Balığı
Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)
Can Puanı 22 (4z8 + 4)
Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Beceriler Algı +2
Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 12
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Sürü Taktikleri. Köpek balığının en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, köpek balığının hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Su Soluma. Köpek balığı sadece su altında nefes alabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.



Binek At

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10
Can Puanı 13 (2z10 + 2)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Duyular edilgen Algı 10
Diller -----
Zorluk 24 m.

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) sersemletici zarar.

İskelet

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (zırh parçaları)
Can Puanı 13 (2z8 + 4)
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Zarar Hassasiyetleri sersemletici
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9
Diller hayattayken bildiği dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Kısa Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +4, mesafe 32 m./128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.



İskelet

Erkenek

Minik perisel, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15 (deri zırh)
Can Puanı 2 (1z4)
Hızı 4 m., uçma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +8 (erkenek uçuyorsa bu kontrolün dezavantajı vardır)
Duyular edilgen Algı 13
Diller Ortak Lisan, Eflçe, Perice
Zorluk 1/4 (50 DP)

Eylemler

Uzun Kılıç. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 kesici zarar.

Kısa Yay. *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 16 m./64 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 10 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef aynı süre boyunca veya zarar alıncaya veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırıncaya kadar bilinçsiz olur.

Kalp Gözü. Erkenek bir yaratığa dokunur dokunmaz onun mevcut duygusal durumunu öğrenir. Eğer hedef GS 10 Karizma kurtulma kontrolünde başarısız olursa erkenek hedef yaratığın bakış açısını da öğrenir. Gökseller, buklar ve hortlaklar bu kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarısız olur.

Görünmezlik. Erkenek, saldırı veya büyü yapana ya da konsantrasyonu sona erene kadar görünmez olur. Taşıdığı veya giydiği her şey erkenekle temas halinde olduğu sürece görünmez olur.

Ayrıt: Savaş Atı Zırhı

Zırhlı bir savaş atının, giydiği zırha (hayvan zırhı hakkında daha fazla bilgi için 5. Kısıma bak) dayalı olan bir Zırh Seviyesi vardır. Bu Zırh Seviyesi, uygulanabiliyorsa, atın Çeviklik tamlayıcısını da içerir.

ZS	Hayvan Zırhı	ZS	Hayvan Zırhı
12	Deri	16	Örme
13	Çivili deri	17	Parça plakalı
14	Zincir örgülü	18	Levha
15	Pullu		



Kaplan

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12
Can Puanı 37 (5z10 + 10)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +6
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1 (200 DP)

Güçlü Koklama. Kaplanın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Üzerine Atılma. Eğer kaplan, bir hedefe pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kaplan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırma saldırısı yapabilir.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) delici zarar.

Pençe. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

Savaş Atı

Büyük hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11
Can Puanı 19 (3z10 + 3)
Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Duyular edilgen Algı 11
Diller -----
Zorluk 1/2 (100 DP)

Tepme Hücumu. Eğer at, bir hedefe toynaklarıyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse at bonus eylemini kullanarak ona karşı bir toynak saldırısı yapabilir.

Eylemler

Toynaklar. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar.

Kurt

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)
Can Puanı 11 (2z8 + 2)
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4
Duyular edilgen Algı 13
Diller -----
Zorluk 1/4 (50 DP)

Güçlü Duyma ve Koklama. Kurdun, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

Sürü Taktikleri. Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

Eylemler

Isırık. *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2z4 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

Zombi

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 8
Can Puanı 22 (3z8 + 9)
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +0
Zarar Bağışıklıkları zehir
Durum Bağışıklıkları zehirlenme
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı +8
Diller hayattayken bildiği dilleri anlar ama konuşamaz
Zorluk 1/4 (50 DP)

Hortlak Dayanıklılığı. Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ışıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmadıysa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

Eylemler

Darbe. *Yakın Döüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.



Ek E: Esin Kaynakları



ARATTIĞIM TÜM FANTASTİK *çalışmaların ilhamı, doğrudan ben daha küçükken babamın gösterdiği sevgiden gelmektedir. Çünkü bana dilekler bahşeden pelerinli yaşlı adamlar, büyülü yüzükler ve lanetli kılıçlar veya kötü büyücüler ve korkusuz savaşçılar hakkında bir yandan uydururken bir yandan anlattığı hikâyelerle saatler harcamıştır… … Gençken hepimiz, fantastik edebiyattan ve Grimm Kardeşler ile Andrew Lang gibi peri masalı derlemecilerinden bolca yardım alma eğilimindeyizdir. Bu durum genellikle mitoloji kitapları okumaya, efsanevi yaratıklar hakkında bilgi veren ansiklopedilerin sayfaları arasında kaybolmaya ve çeşitli yerler ve insanların söylenceleri hakkında bilgi veren derlemelere yönlendirir. İşte böyle bir temel üzerine, 1950'den beri tüm bilim-kurgu fantastik kitapların istekli bir okuyucusu olan ben de fanteziye olan ilgimi inşa ettim. Aşağıdaki yazarlar bana özellikle ilham kaynağı olanlardır.*

-E. Gary Gygax, Zindan Efendisi'nin Rehberi (1979)

ZİNDANLAR & EJDERHALAR'ın eş-yaratıcısından biri olan Gary'nin bu sözleri kaleme almasının üzerinden, bizzat Z&E'nin paylaşılan dünyalarındakiler de dâhil olmak üzere çok sayıda fantastik edebiyat eseri vücuda getirildi. Aşağıdaki liste Gary'nin asıl listesini ve oyun ilk çıktığı günden bu yana onun tasarımcılarına ilham kaynağı olan başka çalışmaları içermektedir.

Ahmed, Saladin. *Throne of the Crescent Moon.*
Alexander, Lloyd. *Üçün Kitabı* ve Prydain Günlükleri serisinin geri kalan kitapları.
Anderson, Poul. *The Broken Sword, Uzaya Haçlı Seferi ve Three Hearts and Three Lions.*
Anthony, Piers. *Split Infinity* and the rest of the Apprentice Adept series.
Augusta, Lady Gregory. *Gods and Fighting Men.*
Bear, Elizabeth. *Range of Ghosts* and the rest of the Eternal Sky trilogy.
Bellairs, John. *The Face in the Frost.*
Brackett, Leigh. *The Best of Leigh Brackett, Uzak Yarın ve The Sword of Rhiannon.*
Brooks, Terry. *Shannara'nın Kılıcı* ve geri kalan Shannara romanlarının hepsi.
Brown, Fredric. *Hall of Mirrors* and *What Mad Universe.*
Bulfinch, Thomas. *Bulfinch's Mythology.*
Burroughs, Edgar Rice. *Dünya'nın Merkezinde* ve Pellucidar serisinin geri kalan kitapları *Venüs Korsanları* ve Venüs serisinin geri kalan kitapları, *Mars'ın Prensesi* ve Mars serisinin geri kalan kitapları.
Carter, Lin. *Warrior of World's End* and the rest of the World's End series.
Cook, Glen. *The Black Company* and the rest of the Black Company series.
de Camp, L. Sprague. *The Fallible Fiend* and *Lest Darkness Fall.*
de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *The Compleat Enchanter* and the rest of the Harold Shea series, and *Carnelian Cube.*
Derleth, August and H.P. Lovecraft. *Watchers out of Time.*
Dunsany, Lord. *The Book of Wonder, The Essential Lord Dunsany Collection, The Gods of Pegana, Elfdiyarı Kralı'nın Kızı, Lord Dunsany Compendium,* and *The Sword of Welleran and Other Tales.*
Farmer, Philip Jose. *Maker of Universes* and the rest of the World of Tiers series.
Fox, Gardner. *Kothar and the Conjurer's Curse* and the rest of the Kothar series, and *Kyrik and the Lost Queen* and the rest of the Kyrik series.
Froud, Brian & Alan Lee. *Faeries.*
Hickman, Tracy & Margaret Weis. *Güz Alacakaranlığı Ejderhaları* ve Ejderha Mızrağı Destanı serisinin geri kalan kitapları.
Hodgson, William Hope. *The Night Land.*
Howard, Robert E. *Kimmeryalı Conan'ın Yükselişi* ve Conan serisinin geri kalan kitapları.
Jemisin, N.K. *Yüz Bin Krallık* ve Miras Üçlemesi serisinin geri kalan kitapları, *The Killing Moon,* and *The Shadowed Sun.*
Jordan, Robert. *Dünyanın Gözü* ve Zaman Çarkı serisinin geri kalan kitapları.
Kay, Guy Gavriel. *Tigana.*
King, Stephen. *Ejderhanın Gözleri.*
Lanier, Sterling. *Hiero's Journey* and *The Unforsaken Hiero.*
LeGuin, Ursula. *Yerdeniz Büyücüsü* ve Yerdeniz serisinin geri kalan kitapları.
Leiber, Fritz. *Kılıç ve Büyü* ve Fafhrd and the Gray Mouser serisinin geri kalan kitapları.
Lovecraft, H.P. *Bütün Romanları.*
Lynch, Scott. *Locke Lamora'nın Yalanları* ve Centilmen Piç serisinin geri kalan kitapları.
Martin, George R.R. *Taht Oyunları* ve Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin geri kalan kitapları.
McKillip, Patricia. *The Forgotten Beasts of Eld.*
Merritt, A. *Creep, Shadow, Creep; Dwellers in the Mirage*; and *Mehtap Havuzu.*
Miéville, China. *Perdido Sokağı İstasyonu* ve diğer Bas-Lag romanları.
Moorcock, Michael. *Elric: Ruh Hırsızı* ve Elric serisinin geri kalan kitapları ve *Kafatasındaki Mücevher* ve Howkmoon serisinin geri kalan kitapları.
Norton, Andre. *Quag Keep* and *Witch World.*
Offutt, Andrew J., ed. *Swords against Darkness III.*
Peake, Mervyn. *Titus Groan* ve Gormenghast serisinin geri kalan kitapları.
Pratchett, Terry. *Büyünün Rengi* ve DiskDünya serisinin geri kalan kitapları.
Pratt, Fletcher. *Blue Star.*
Rothfuss, Patrick. *Rüzgarın Adı* ve Kral Katili Güncesi serisinin geri kalan kitapları.
Saberhagen, Fred. *The Broken Lands* and *Changeling Earth.*
Salvatore, R.A. *Kristal Parçası* ve Drizzt Efsanesi serisinin geri kalan kitapları.
Sanderson, Brandon. *Sissoylu* ve Sissoylu serisinin geri kalan kitapları.
Smith, Clark Ashton. *The Return of the Sorcerer.*
St. Clair, Margaret. *Change the Sky and Other Stories, The Shadow People,* and *Sign of the Labrys.*
Tolkien, J.R.R. *Hobbit, Yüzüklerin Efendisi* ve *Silmarillion.*
Tolstoy, Nikolai. *The Coming of the King.*
Vance, Jack. *The Dying Earth* and *The Eyes of the Overworld.*
Weinbaum, Stanley. *Valley of Dreams* ve *Kuşku Gezegeni.*
Wellman, Manly Wade. *The Golgotha Dancers.*
Williamson, Jack. *The Cosmic Express* and *The Pygmy Planet.*
Wolfe, Gene. *İşkencecinin Gölgesi* ve Yeni Güneş Kitabı serisinin geri kalan kitapları.
Zelazny, Roger. *Jack of Shadows* ve *Amber'de Dokuz Prens* ve Amber Yıllıkları serisinin geri kalan kitapları.



DİZİN







ZİNDANLAR & EJDERHALAR

KARAKTER ADI

SINIF & SEVİYE | ARKA PLAN | OYUNCU ADI
IRK | BAKIŞ AÇISI | DENEYİM PUANI

GÜÇ

ÇEVİKLİK

BÜNYE

ZEKÂ

BİLGELİK

KARİZMA

İLHAM

YETKİNLİK BONUSU

○ ___ Güç
○ ___ Çeviklik
○ ___ Bünye
○ ___ Zekâ
○ ___ Bilgelik
○ ___ Karizma

KURTULMA KONTROLLERİ

○ ___ Akrobasi (Çev)
○ ___ Aldatma (Kar)
○ ___ Algı (Bil)
○ ___ Araştırma (Zek)
○ ___ Arkış (Zek)
○ ___ Atletizm (Güç)
○ ___ Din (Zek)
○ ___ Doğa (Zek)
○ ___ El Çabukluğu (Çev)
○ ___ Gizlilik (Çev)
○ ___ Hayatta Kalma (Bil)
○ ___ Hayvan İdaresi (Bil)
○ ___ İkna (Kar)
○ ___ Korkutma (Kar)
○ ___ Performans (Kar)
○ ___ Sezgi (Bil)
○ ___ Tarih (Zek)
○ ___ Tıp (Bil)

BECERİLER

EDİLGEN BİLGELİK (ALGI)

DİĞER YETKİNLİKLER & DİLLER

ZIRH SEVİYESİ

SAVAŞ SIRASI

HIZ

En Yüksek Can Puanı

MEVCUT CAN PUANI

GEÇİCİ CAN PUANI

Toplam

CAN ZARLARI

BAŞARILI ○-○-○
BAŞARISIZ ○-○-○
ÖLÜMDEN KURTULMA ATIŞLARI

ADI	SALDIRI BONUSU	ZARARI/TÜRÜ

SALDIRILAR & BÜYÜYAPMAK

CP
SP
EP
GP
PP

EKİPMAN

KİŞİSEL ÖZELLİKLER

İLKELER

BAĞLAR

KUSURLAR

IRKSAL & SINIFSAL ÖZELLİKLER



KARAKTER ADI

YAŞ BOY AĞIRLIK

GÖZLER DERİ TONU SAÇ

KARAKTERİN GÖRÜNÜŞÜ

ADI

SEMBOLÜ

MÜTTEFİKLER & KURUMLAR (TEŞKİLATLAR, ÖRGÜTLER VS.)

KARAKTERİN HİKÂYESİ

İLAVE IRKSAL & SINIFSAL ÖZELLİKLER

VARLIKLAR (EŞYA, PARA VS.)

D&D

BÜYÜ YAPMA SINIFI

BÜYÜ YAPMA YETENEĞİ

BÜYÜ KURTULMA KONTROLÜ GS'Sİ

BÜYÜ SALDIRI BONUSU

0 BÜYÜMSÜLER

BÜYÜ SEVİYESİ

TOPLAM HAZNE

HARCANAN HAZNE

1

HAZIRLANDI

BÜYÜ ADI

2

3

4

5

6

7

8

9

BİLİNEN BÜYÜLER

SIRADA NE VAR?

KARAKTER YARATIMININ derinliklerine daldığına göre şimdi bir sonraki adımının ne olacağını düşünme sırası. Z&E'nin eğlencesi, oyunu oynamaktır, sadece karakterler oluşturmak değil (ama bu da en az oyunu oynamak kadar eğlencelidir).

Başlangıç Seti, Zinden Efendisi rolünü üstlenmek ve oyunu arkadaşlarına tanıtmak için harikadır. Eğer hiç ZE tanımıyorsan bu rolü kendi üzerine almayı dene. *Başlangıç Seti,* yolculuğuna başlamak için en iyi yerdir.

Z&E temel kuralları, bu kitapta verilen bilgilerin bir kısmı ile kendi macera dünyanı yaratmak için gerekli olan bilgilerden oluşmaktadır. *Başlangıç Seti*'ni iyice öğrendikten sonra Z&E temel kurallarına bir göz atmak isteyebilirsin ki bunlar DungeonsandDragons.com sitesinden ücretsiz olarak indirilebilir.

Canavar Rehberi, ZİNDANLAR & EJDERHALAR evrenindeki en önemli canavarları anlatmaktadır. Bu rehber aslında ZE'ler için hazırlanmıştır ama oyuncular için de işe yarar bir kitaptır.

Zindan Efendisi'nin Rehberi, ZE bilgileri için sahip olunacak en önemli kitaptır. Büyülü nesneleri, isteğe bağlı kuralları ve basit bir zindandan tüm bir acunu yaratmak için takip edilmesi gereken adımları anlatmaktadır.

Her yıl yeni Z&E maceraları yayınlanmaktadır. Bu senaryolar ve maceralar mümkün olan en az işi yaparak bir Z&E oyunu oynamak için mükemmel seçeneklerdir.

Düzenli bir Z&E oyunu mu yoksa vakit buldukça oynayabileceğin bir Z&E oyunu mu arıyorsun? Yakın çevrendeki oyun dükkânlarının Z&E Savaşları veya Z&E Keşifleri gibi organizasyonlar yapıp yapmadığı öğrenmek için internet sitemizdeki Mağaza ve Etkinlik Bulucuya (Store and Event Locator) bakabilirsin.

Oyuncuları ve canavarları temsil eden minyatürler, çevreyi ve haritaları gösteren çizimler, giysiler ve dahasını içeren güçlü bir oyuncu ve ZE dijital donatılarıyla oyununu hayata geçirebilirsin.

Oyunu düzenli aralıklarla oynayacak bir grup oluşturmak her zaman mümkün değildir. Böyle durumlarda ZİNDANLAR & EJDERHALAR masa üstü oyunları gayet uygun ve sıradan bir oyun deneyimi sunmaktadır. Ayrıca Z&E deneyimini Mac, KB, tabletler ve mobil cihazlarda yaşamanı sağlayacak çeşitli dijital oyunlar da bulacaksın.

ZİNDANLAR & EJDERHALAR'A DAİR OLANLARI ÖĞRENMEK VE BÖYLECE SEVİYE ATLMAK İÇİN

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

SİTESİNİ ZİYARET ET



Türkçe Alfabetik Büyü Listesi



TÜRKÇE ALFABETİK BÜYÜ LİSTESİ



İNGİLİZCE > TÜRKÇE DEĞİŞİM NOTLARI

Aberration > Sapınç
Abjuration > Engelleme (Unvan: Muhafız)
Abyssal > Cehennemce
Acheron, the Infinite Battlefield of > Ölüm(ü), Sonsuz Savaş Alanlarının (D&D evreninde Nirvana ve Dokuz Cehennem arasındaki köprü. Ölümü bir yolculuk olarak düşününce böyle oldu.)
Aquan (Konuşma Dili) > Sunal
Arborea, the Olympian Glades of > Yış(ı), Büyük Ağaçların [Arboreus (Latince), ağaç, ağaca benzer vs. => Kök Türkçe orman = yış]
Arcadia, the Peaceable Kingdoms of > Dinginlik(ği), Barışçı Krallıkların (Türkiye Türkçesi)
Arcana > Arkış. Arcana: Sır, gizem. Arkış: Büyü. [Bkz. Kaşgarlı Mahmud, Divanü Lûgat-it Türk, C. 4 (Dizin), (Çev. Besim Atalay), Türk Tarih Kurumu, Ankara 1985, s. 35: "arkış = büyü, afsun."] Bununla beraber sonradan fark ettiğim bir hata: Kaşgarlı Mahmud, Divanü Lûgat-it Türk, C. 1, (Çev. Besim Atalay), Türk Tarih Kurumu, Ankara 1985, s. 249, d.n. 2: "Gerek basma ve gerek yazma nüshalarda "arkış" diye geçen bu kelime "arwış" olacaktır. "Arkış" kervan anlamındadır." Ben de ilk arkış olarak kullandığım için böyle kaldı. :D
Arcane Tradition > Arkışlı Gelenek
Archdevil > Başşeytan
Armor Class > Zırh Seviyesi (ZS)
Astral Plane > Ruhsal Âlem
Attack of Opportunity > Fırsat Saldırısı (Saldırı Fırsatı)
Attunement > Uyum
Auran (Konuşma Dili) > Vınal
Balor > İskarotuh. [(J. R. R.) Tolkien evrenindeki Balrog. Ama telif hakları nedeniyle Balor. Balrog (Sigelwara. Tolkien'in tahmin ettiği eski İngilizce kullanım. Anlamı: İs-karası ateş şeytanı) Bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Balrog (tablo). İs+Kara+Ot+Ruh (Çeşitli Türkçe Lehçeleri) => İskarotuh
Beast > Hayvangil
Blinded > Kör
Blindsight > Körgörüşü
Bytopia, the Twin Paradises of > İkinnet(i), İkiz Cennetin [bi-utopia (Latince-Yunanca), İki Cennet => İkinnet]
Cantrip > Büyümsü
Carceri, the Tarterian Depths of > Kuyu(su), Yer Altının Derinliklerinin [Carceri (Latince) => Yalıtılmış yerler, hapishane. Deniz Karakurt, "Alpamış", Türk Söylence Sözlüğü, s. 39: "Alpamış kuyuda (hapishanede) yedi yıl kalır."]
Celestial (Konuşma Dili) > Gökçe
Celestial (Yaratık Türü) > Göksel
Charges > Atım
Charmed > Tılsımlı, tılsımlanmış
City of Brass > Pirinç Şehri
Cleric > Ruhani
Conjuration > Çağırma (Unvan: Çağırıcı)
Construct > Yapı
Critical Hit > Kritik Vuruş
Darkvision > Karagörü
Dash > Koşma
Deafened > Sağır
Deep Speech > Zihince
Demiplane > Yan Âlem
Demon Lord > Zebani Efendisi
Demon > Zebani
Devil > Şeytan
Difficulty Class > Güçlük Seviyesi (GS)
Diseased > Hastalanmış
Divination > Kehanet (Unvan: Kâhin)
Draconic > Ejderce
Dragon > Ejderha (Ejder ve Ejderha – çoğu zaman – farklı)
Drow > Kara Elf (Her yerde Kara Elf)
Druid > Meşhini. ["Mevcut tüm biçimlerine bakılacak olursa, varsayımsal proto-Keltik sözcük dru-wid-s olarak yeniden inşa edilebilir ki bu sözcüğün asıl anlamı, geleneksel olarak anlatılageldiği üzere "meşe-bilici" demektir." Bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Druid "Based on all available forms, the hypothetical proto-Celtic word may be reconstructed as dru-wid-s (pl. druwides) whose original meaning is traditionally taken to be "oak-knower", "Meşe + Kâhini (Bilici) => Meşhini]
Eldritch Knight > Ürkünç Savaşçı
(Dört) Element > (Dört) Unsur
Elemental > Unsursal
Elemental Evil > Kötücül Unsur
Elemental Plane of Fire > Ateş Âlemi
Elysium, the Blessed Fields of > Oktargay(ı), Kutsal Ovaların [Elysium (Yunanca) => Deniz Karakurt, "Oğan", Türk Söylence Sözlüğü, s. 227: "Moğolca Oktargay/Ogtorguy sözcüğü cennet, cennet bahçesi ve gökyüzü demektir…"]
Enchantment > Efsunlama (Unvan: Afsuncu)
Ethereal Plane > Aral Âlem
Evocation > Güçlendirme (Unvan: Güçlendirici)
Exhaustion > Bitkinlik
Expertise > Uzmanlık
Extradimensional > Boyutlararası
Faerie > Peri
Faerie Fire > Peri Ateşi
Familiar > İptaş. Familiar: arkadaş, dost, tanıdık İngilizce. İptaş: arkadaş, Başkurt [iptäş dus(t)] ve Tatar Türkçesi [iptäş dus(t) arkadaş]
Feat > Uzluk (Uz)
Fey > Perisel
Fey Ancestery > Peri Soyu
Feywild > Perikırı
Fiend > Buk. (Buk, Altay ve Moğol mitolojisinde ve halk inancında kötü ruh demektir. Bkz. Abası: https://tr.wikipedia.org/wiki/Abas%C4%B1)
Finesse > Ustalık
Flame Tongue Sword > Alev Dil Kılıcı
Frightened > Korkmuş
Gate of Ashes > Küller Geçidi
Gehenna, the Bleak Eternity of > Izdırap(bı), Solgun Sonsuzluğun (Türkiye Türkçesi)
Giant > Dev
Gnome > Yercü. (Türkçe: Yer Cücesi. Bkz. https://tr.wikipedia.org/wiki/Yer_c%C3%BCcesi. Yer + Cücesi => Yercü)
Gnome Cunning > Yercü Kurnazlığı
Goblin > Obot (Ahmet Burak Turan, Türk Canavarları Sözlüğü, 3. Baskı, Holden Kitap, İstanbul 2022, s. 163. "Obotlar: Yakut söylencelerinde bahsi geçen bir diğer varlık da Aşağı Dünya'nın Güney Göğü kısmında yaşayan Obotlardır. Doyumsuzluk Cini olarak da anılırlar. Korkunç bir görüntüleri vardır. Gözlerinden ateş çıkar, dişleri ağızlarının içinde fırlar, vücutları güçlü ve iridir. Sürekli yemek yer ve asla doymazlar. İçine girdikleri kişiler düşünmeyi bırakır, elinde avucunda ne varsa gözünü kırpmadan harcar. Obotlar da tıpkı insanlar gibi aileleriyle birlikte kendi evlerinde yaşarlar. Fakat bu evler insanlar tarafından görülmez.")
Grappled > Yakalanmış
Hades, the Gray Waste of > Görünmezlik(ği), Gri Düzlüklerin [Hades (Yunanca) Kökeni belirsiz. Bir ihtimal "görünmez."]
Hag > Cadaloz (Google Translate)



İngilizce > Türkçe Değişim Notları

Hellish Rebuke > Cehennemi Azar
Hellish Resistance > Cehennemi Direnç
Humanoid > İnsanımsı
Ignan (Konuşma Dili) > Yanal
Illusion > Yanılsama (İllüzyon) [Unvan: Gözbağcı (İllüzyonist)]
Incapaticated > Güçsüz
Infernal > Şeytanca
Infernal Legacy > Şeytani Miras
Invisible > Görünmez
Immunity > Bağışıklık
Infinite Depths of the Abyss > Cehennemin Sonsuz Derinlikleri
Limbo > Şekara [Sınır (Kazak Türkçesi)]
Limbo, the Ever-Changing Chaos of > Şekara(sı), Hep-Değişen Kaosun [Limbo (Latince) Sınır => Şekara (Kazak Türkçesi)]
Mage > Büyübaz
Martial Archetype > Dövüş Ustalığı
Material Plane > Asıl Âlem
Mechanus, the Clockwork Nirvana of > Mekanizma(sı), Nirvana Saatinin (Türkiye Türkçesi)
Modron > Yasasal (D&D evreninde, kanun ve düzene her şeyden çok önem veren ölümsüz ırk
Monstrosity > Canavarımsı
Mount Celestia, the Seven Heavens of > Gökçe Dağ(ı), Yedi Cennetin (Türkiye Türkçesi)
Necromancy > Diriltme (Unvan: Diriltici)
Nine Hells > Dokuz Cehennem
NPC (Nonplayer Character) > OOK (Oyuncunun Oynamadığı Karakter. Oyuncu Olmayan Karakter?)
Ogre > Div (Farsçada Dev)
Ooze > Sızık
Outer Planes > Dış Âlemler
Palace of Dispater > Dispater'in Sarayı
Paladin > Kutsaman (Türkiye Türkçesi. Kendi uydurmam: Kutsal+Olan+Adam)
Pandemonium, the Windswept Depths of > Kargaşa(sı), Rüzgârlı Derinliklerin [Pandemonium (Yunanca, Latince => John Milton'un (1608-1674) Kayıp Cennet'inde, Cehennem'de Şeytan'ın ve ona denk olanların (eş düzeydekilerin) başkenti. 1779'dan itibaren anlam kayması, "kargaşa ve huzursuz yer," 1865'ten itibaren anlam kayması, "vahşi, kanunsuz kargaşa") Türkiye Türkçesi]
Paralyzed > Felçli
Petrified > Taşlaşmak
Pit Fiend > Çukur Bukları
Plane of Existance > Varlık Âlemi
Plant > Bitki
Poisoned > Zehirlenmiş
Possessed > Ele Geçirilmiş
Prestidigitation > Tizarmak. Preste (Fransızca çevik, çabuk) + Digitus (Latince parmak) + -ation (İngilizce bir eylemin sonucuna işaret etmek) => Çabuk Parmaklamak => Tez (Tiz) Parmaklamak => Tizarmak
Primordial > İlkel
Proficiency > Yetkinlik
Prone > Yere Düşmüş (Yere Devrilmiş)
Quarterstaff > Tahta Sopa (1.5 m)
Range > Mesafe(li) (Silah)
Reach > Erim
Reaction > Tepki
Resistance > Direnç
Restrained > Kısıtlanmış
Rogue > Serseri
Round > Tur
Sea of Fire > Ateş Denizi
Seelie Court > Sırça Saray. [Seelie Court. İngiliz folklorunda iyi perilerin oluşturduğu bir grup. Bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Seelie. Deniz Karakurt, "Ulukonak", Türk Söylence Sözlüğü, s. 293: "Ruhsal varlıkların (perilerin) mekânı olarak simgelenen sırça saraylar (cam saraylar)…"]
Shadowfell > Gölgeyabanı
Sigil (City of) > Mühür Şehri (Türkiye Türkçesi)
Silenced > Susturulmak
Skill > Beceri
Sorcerer > Büyücü
Sprite > Peri
Street of Steel > Çelik Caddesi
Stunned > Afallamış
Surprise > Baskın
Sylvan > Perice
Terran (Konuşma Dili) > Yerel
Thaumaturgy > Abrav. Thaumaturgy: Sihir, mucize. [Arı Duru Türkçe Sözlüğü => Abrav (Köken: Uydurukça)]
The Abyss, the Infinite Layers of > Dipsiz Çukurlar(ı), Sonsuz Katmanların (Türkiye Türkçesi)
The Beastlands, the Wilderness of > Hayvangiltoprakları, Yabanlığın (Türkiye Türkçesi)
The Nine Hells (of Baator) > Dokuz Cehennem(i) (Baator'un) (Türkiye Türkçesi)
Thrown Property > Fırlatma (Atma) Niteliği
Tiefling > Terenkelü. [Tiefling (Bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Tiefling) Tief (derin, aşağı) + -ling (yavru, döl, zürriyet) => Terenkelü. Teren (derin, Kırgız Türkçesi) + Kelü (gelmek, gelen, Kırgız Türkçesi) Derin(ler)den Gelen => Terenkelü]
Transmutation > Dönüşüm (Unvan: Simyacı)
Tuning Fork > Uyum Çatalı
Ultroloth > Yünarga. [Tatar Türkçesi, Yünätüçi (Yönetici) + Söylärgä (Konuşkan)]
Unconscious > Bilinçsiz
Undead > Hortlak
Undeath (Undead) > Hortlak
Undercommon > Karanlık Altıca
Underdark > Karanlık Altı
Unseelie Court > Zümrüt Saray. (Unseelie Court. İngiliz folklorunda kötü perilerin oluşturduğu bir grup. Bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Seelie. Deniz Karakurt, "Ulukonak", Türk Söylence Sözlüğü, s. 293: "…gizemli cadıların zümrüt sarayları…")
Warlock > Cadı
Wizard > Sihirbaz
Ysgard, the Heroie Domains of > Ysgard, Kahramanların Yaşadığı (Türkiye Türkçesi)
Yugoloth > Yamarga. Yugo+Loth (Loath?) => Wicked Speaker (Bkz. https://www.reddit.com/r/DMAcademy/comments/rw9i5x/yugoloth_etymology/) => Kötü Konuşan => Yamarga [Tatar Türkçesi, Yaman (Kötü) + Söylärgä (Konuşkan)]
*Duergar > Ercegel. Kırgız Türkçesi: Cüce

Kullanılan internet sözlükleri:
TDK Güncel Türkçe Sözlük: https://sozluk.gov.tr/
Türk Lehçeleri Sözlüğü: https://turklehceleri.org/



TÜRKÇE ÇEVİRİ HAKKINDA

Merhaba fantastik insanlar,

Bu korsan çeviri, Dungeons and Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adlı masa üstü rol yapma oyununun 5. Sürümüne ait Player's Handbook (Oyuncunun El Kitabı) adlı kitabın korsan Türkçe çevirisidir. Korsanı tekrar ve tekrar vurguluyorum.

Burada özellikle belirtmem gereken bir konu, bu çevirinin ilk çeviri olmadığıdır. Zira bildiğim kadarıyla benden önce https://kanguen.github.io/ adresli internet sayfasında/sitesinde Z&E oynamak isteyenlerin kullanımına sunulan bir Türkçe çeviri mevcuttur. Ve bana kalacak olursa bu internet sayfasının/sitesinin kullanımı kitaba kıyasla çok daha kolaydır. Tavsiye ederim.

Bunun yanında çok geç öğrendiğim bir diğer Türkçe çeviri de oyunun 3.5 Sürümüne ait. O da reddit'te (r/ve YakinEvren) Royal_Cantaloupe_817 adlı kullanıcı tarafından pdf olarak paylaşılmış durumda ve adresi de şöyle: https://www.reddit.com/r/veYakinEvren/comments/1b4n5ds/dnd_35e_ türkçe_çeviri_pdf/ Kötü olan nokta bu kitapta verdiğim tüm internet adreslerinin kopyalanabilir olmaması. Çünkü burada yazı olarak değil, resim olarak bulunuyorlar. Bunun için özür diliyorum.

Özür dilemem gereken ikinci bir nokta ise Türkçeye çevirmiş olmam. "Neyi?" diye sorarsanız, cevabım, "Her şeyi!" olacaktır. Her şeyi Türkçeye çevirdim. Zaten fantastik literatüre girmiş çeşitli terimler vardı ki onları da çevirdim. Bunun için üzgünüm.

Mükemmel bir çeviri olmadığının farkındayım. Ama umarım anlayış gösterirsiniz. Çünkü ne yazık ki kontrol edecek veya yardımcı olacak birisi yoktu. Hepsini tek başıma çevirdim. Ve çevirinin hatalarla dolu olduğunu biliyorum. Bilmediğim tek şey yerleri. Eğer onların nerelerde olduklarını bana haber vererek yardımcı olursanız minnettar olurum.

Bilinse iyi olur dediğim birkaç nokta:

- Birkaç yılımı alan bu çevirinin pek de içime sinmediğini söylemek zorundayım. Nedendir bilinmez ama yaptığım çeviri bana çok tutukmuş gibi geliyor. Bir yandan da kendi kendime diyorum ki "Zaten bu bir kural kitabı. Çok da akıcı olmasına gerek yok." Ya da belki fazla özendiğim için kendimi kasmışımdır. Yine de elimden gelen ne yazık ki bu. Eleştirilerinizi bekliyorum.
- Türkçe çeviriye kaynaklık eden İngilizce pdf'yi de paylaşıyorum. Çünkü Türkçe çeviri İngilizcenin aynası durumunda. Yani İngilizce kitapta bir sayfada olan bilgi vs. Türkçe çeviride de (%99) aynı yerde.
- İngilizce kitabın yayınlanmasından sonra yazım hatalarını gösterir bir liste de (errata) yayınlanmış. Ve daha sonra bu da güncellenmiş, çeşitli şeyler eklenmiş ve çıkarılmış. Onu da paylaşıyorum. Eğer İngilizcede olan ama Türkçede olmayan – veya tam tersi – bir şey varsa öncelikle bu listeye bakmanızı rica ederim. Belki benim değil de onun başının altından çıkmıştır.
- Uzunlukları metrik sisteme çevirirken 5 feet'i, 2 metre olarak kabul ettim. Çünkü kitabın 191. sayfasındaki Bölge (Alan) başlığında da söylendiği üzere "…normal bir Orta boyuttaki yaratık 2 metre genişliğinde değildir ama o büyüklükteki bir alanı kontrolü altında tutmaktadır." Yani Amerikanya vs.de oyunu kareli kâğıtlar üzerinde oynarken her kare 5 feet'e denk geliyor. Bu da bir karakterin fiziki olarak kapladığı değil, savaş esnasında kontrolü altında bulundurduğu alan demek. Normal boyutlara sahip bir erkek olan ben de elimde bir kılıcı veya mızrağı temsil eden oklava ile yaptığım ölçümler sonucu 2 metrekarelik bir alanı rahatlıkla kontrol altında tutabildiğim sonucuna vardım. Ya da daha doğru bir ifadeyle karşımda ben olsam ve onun 2 metre yakınına gitmeye karar versem gitmeden önce 2 defa düşünürdüm. Çünkü elinde kocaman bir kılıç var.
- Bazı yeni sözcükler uydurmam gerektiğinde öncelikle bildiğim tek örneğe başvurdum: Yüzüklerin Efendisi. Zira Orta Dünya'nın batı kıyılarında bulunan meşhur cüce şehrinin elfçe Moria olan adının Khuzdul (cücece) dilindeki adı Türkçeye Cücegazuv olarak çevrilmiş ki buradaki gazuv – benim öğrenebildiğim kadarıyla – kazmak sözcüğünün Özbek Türkçesindeki hali: qazuv. Ben de böyle yaptım. Zaten çeviri esnasında kullandığım ve biraz düzenleyerek buraya da eklediğim "İngilizce > Türkçe Değişim Notları" başlığında* neyin, neden, ne şekil aldığına bakabilirsiniz. Canavarların bir kısmı yok. Çünkü Monster Manuel'in çevirisine hazırlanmaya devam ediyorum. Çeşitli canavar, yer vs. adlarını çevirirken Türk ve Moğol "mitolojisini" kullandım. (Bkz. ilgili liste.) Keşke büyü veya canavar adlarını çevirirken çok daha karizmatik isimler bulabilecek kadar yaratıcı olsaydım. Ama ne yazık ki öyle olduğumu pek sanmıyorum. Bunun için de özür diliyorum. Siz elbette ki istediğiniz adı istediğiniz şey için kullanmaya devam edebilirsiniz. Benim çevirilerimi sadece birer alternatif olarak düşünün.
- Irklara ait sayfalarda, çeşitli fantastik edebiyat eserlerinden kısa tanıtım yazıları alınmış. Ejderha Mızrağı gibi Türkçeye çevrilmiş ve bende olan yerleri (elf ve yarı-elf), çevrilmiş ve basılmış kitaptan aldım. Geri kalanları kendim çevirdim. Fakat cüce ve buçukluk ırklarının altındaki tanıtım yazılarının

*Kitabın sonunda.



alındığı R. A. Salvatore'un Kristal Parçası (The Shard) adlı kitabının Türkçeye çevrildiğinden, ben o kısımları çevirirken haberim yoktu. Bundan ancak kitabın "Ek E: Esin Kaynakları" başlığını çevirirken haberim oldu. Ama kitapların satılıp satılmadığını hatırlamıyorum. Özetle bu kitaplar bende yoklar. Eğer yaptığım çeviri Türkçeye çevrilip basılanlarda olduğu gibi değilse umarım güzel bir şeyleri berbat etmemişimdir. Okuyanlar beni affetsin.

- "Ek E: Esin Kaynakları" kısmında Türkçeye çevrilmiş ve bulabildiğim eserlerin adını Türkçe olarak verdim. Diğerlerini İngilizce olarak bıraktım.
- Kitapta nerede "alfabetik" sözcüğü geçse bilinmelidir ki orada verilen liste vs. her neyse İngilizce alfabetik olarak dizilmiştir. Ben de hatırladığım kadarıyla bunu parantez içinde (İngilizce) diyerek belirttim. Yerlerini değiştirmedim ki İngilizcesini Türkçeye ne olarak çevirdiğim açıkça belli olsun.
- Kitabın sonundaki büyü listeleri için de aynı durum söz konusu. Yani kitabın İngilizcesinde olan bir büyü Türkçesinde de aynı yerde. Ama İngilizcesinde bu yüz sayfalık bölümdeki büyüler kolayca bulunsun diye İngilizce alfabetik olarak sıralanmış. Ama ben yerlerini değiştiremediğim için büyülerin hepsine bir sayı verdim. Ve bir "Türkçe Alfabetik Büyü Listesi" yaptım.* Yani bir büyünün tanımını öğrenmek için önce bu Türkçe alfabetik listeden onun numarasını bulup, sonra asıl bölümden o numaralı büyüyü bulmanız lazım. Böyle anlatınca zor gibi geliyor ama değil. Aklıma başka bir yol gelmedi. Aksi halde İngilizce yerler değişecekti.
- S. 31'deki sağ altta bulunan yeşil kutucukta, İngilizce kitapta yazılı "5. Kısım" yanlış. Doğrusu "6. Kısım" olacak. Türkçesinde düzelttim. Bunu özellikle belirtmek istedim çünkü galiba yazım hataları listesinde yok.
- Sayfaları düzenlemek için paint.net kullandım. Bazı yerler eğreti görünebilir. Görmezden geliverin. :D
- Daha önce İngilizceden Türkçeye yaptığım ve oyun – ama bilgisayar oyunu – severlerin hizmetine sunduğum tek çeviri. Max Payne 2: The Fall of Max Payne oyununun hala internette bulunan Türkçe çevirisidir. Yıllar önce onu yapıp, blogcu.com adlı sitede paylaşmıştım. Ve bunu yapmaktaki tüm amacım "Max Payne'in karanlık içindeki yolcuğu devam ederken" başkaları da oynasın, onun acısını beraber yaşasın, öğrensin idi. Tabii ki daha sonraları Max Payne'i Mark Wahlberg'ün canlandırdığı, hatta onun üzerine Michael Scofield'in can yoldaşı Sucre'nin kötü adam olduğu, saçma sapan bir film çekilmedi, olmadı. Belki bir film çekilse iyi olurdu. Ama olmadı! Yok öyle bir film! İşte o zamanlar hiçbir isim vs. kullanmamış, sadece mod dosyasını paylaşmıştım. Halen "beta" olarak dolanıyor internette. :D Mod dosyaları ve hazırladığım birkaç resim halen bende mevcut ama önemli olan benim kim olduğum değil Max Payne'nin sesinin duyulmaya devam etmesiydi… diyeceğim ama diyemiyorum. Çünkü ona sesini veren James McCaffrey 17 Aralık 2023'te hayata gözlerini yumdu. Neyse… Tabii ki de Max Payne'in Türkçe modunu yapanın ben olduğunu kanıtlayamam. (Yani istesem kanıtlarım. Dosyalar bende. :P) Öyle bir niyetim de yok. Demem o ki bu sefer bu çeviriyi yapanın ben olduğu belli olsun diye her sayfanın altına bir sembol koydum. O da benim sembolüm olsun.

İlk önce Player's Handbook'u çevirdim. Çünkü bir oyun grubunun biri ZE üçü de normal oyuncu olmak üzere dört kişiden oluştuğunu varsayarsak üç kişinin ihtiyacı olan sadece bu kitaptır. Yani %75'in ihtiyaç duyduğu kitap. Diğer ikisi Zindan Efendisi içindir. İkinci adımda Monster Manual'i çevirmeyi düşünüyorum. Ancak bir garanti vermiyorum. Dungeon Master's Guide ise başlı başına bir kitap olduğu için onu sona bıraktım. Bu çevirileri yapabilir miyim, yaparsam ne zaman yaparım bilmiyorum. Yalnız Monster Manual'e başladığımda, paylaşmak için kitabın hepsini çevirmeyi beklemeyeceğim. Bu kitap, canavarlar hakkında bilgi veren birbirinden bağımsız maddelerden oluşan bir ansiklopedi görünümünde olduğu için çevirdiklerimi çevirdikten sonra peyderpey paylaşmayı düşünüyorum. Eğer çeviri yapmayı bırakırsam mutlaka haber veririm.

Ve bir açıdan kötü haber, ben bu çeviriyi bitirmeye yaklaşmışken, Dungeons & Dragons'a bir "güncelleme" geldi: Dungeons & Dragons 2024. Teknik olarak Dungeons & Dragons'un 6. Sürümü değil. Bildiğim kadarıyla sınıflara vs. yeni şeyler eklemişler, yeni özellikler getirmişler, bazı özellikleri de kaldırmışlar. Ama sistem aynı sistem: hala z20 zarı kullanılıyor. Ve açıkçası şu anki Z&E sistemi bana göre en kolaylarından birisi. En azından akışkan. Dungeons & Dragons 2024 oyuncular için sevindirici görünüyor ama Zindan Efendileri için biraz sorunlu olabilir. Özetle, ben bu çeviriyi bitirdiğimde bunlar da bunu çıkarmaya karar verdi. Eh, ne yapalım? Onu da başkaları çevirsin. Ben eğer diğer iki kitabı da çevirebilirsem kendimi başarılı göreceğim.

Birkaç yıl önce bu çeviriye başladığımda aklımda olan bir Z&E oyunu oynamak için gerekli olan üç çekirdek kitabın üçünü de

* Kitabın sonunda.



(Player's Handbook, Monster Manual ve Dungeon Master's Guide) Türkçeye çevirmekti. Çünkü Zindanlar & Ejderhalar, insanın en temel ve ilkel dürtülerinden biri olan ateş başında hikâye anlatmaya dayanan bir oyun. Ve İngilizce bilmeyen Türklerin de epik öyküler içinde birer kahraman olmalarını, arkadaşlıklar kurmalarını ve benim de aralarında olduğum, genellikle toplumdan biraz da olsa soyutlanmışların nüfusunun çoğunu oluşturduğu bir grubun üyelerinin bir araya gelip, güzel ve eğlenceli zamanlar geçirmesini istedim. "Belki bir gün Türkçeye de çevrilir," diyordum. Çeviriyi yaparken de "Critical Role sağ olsun iyice popüler oldu kesin Türkçeye çevrilir, ben de yaptığımla kalırım," diyordum. Ama yine de sırf eğlence olsun ve arada zaman geçsin diye çeviriyi yapmaya devam ettim. Bu yılın başında, galiba Şubat ayında, Dungeons & Dragons'un haklarına sahip olan Wizards of the Coast dünyada yaklaşık 250 milyon konuşucusu olan Portekizce desteğini sona erdirince anladım ki Türkçeye çevrilmesi neredeyse imkânsız hale geldi. Ben de çeviriye devam ettim, bitirdim ve "fantastiklerin" kullanımına sunuyorum. Tek amacım insanların unutamayacakları birkaç saat (ve umarım yıllar) geçirmelerine önayak olmak.*

Ve böyle bir korsan çeviri yaparken sürekli aklıma gelen şey Altıkırkbeş Yayınlarının, kitaplarının baskı bilgilerinin bulunduğu yere yazdığı paragraf:
"Okurlarımızı yasal dergileri degil "fotokopi fanzinleri" izlemeye çağırıyoruz. Onlar sizi uçurumdan aşağı itecek güce sahiptirler ve uçmayı öğrenmenin zamanı geldi. Yaşasın FOTOKOPİ, Yaşasın KAOS."

--ALİ BABA**

* Çeşitli nedenlerden ötürü bu çeviriyi tamamen kendim için yaptığımı söylememe gerek yoktur sanırım. Ve aslında gerçek bu. En azından böyle başladı. Belki bir gün arkadaşlarımla oynarım diyordum. Ama sonra bunun bencillik olacağına karar verdim. En başta zaten bu oyunun kendisi arkadaşlıkla, beraber zaman geçirmekle ilgili değil mi? Ayrıca birbirimize destek olmamız gerektiğini de düşünüyorum. Şunun şurasında kaç kişiyiz?

** (Hayır. Tabii ki de adım Ali Baba değil. Ya Ali Baba ya da Sarı Çizmeli Mehmet Ağa diyecektim. Ama ne zaman sarı çizmeli desem aklıma "Tom Bombadil ne kadar tatlı dilli. Ceketi parlak mavi, sarıdır çizmeleri," dizeleri geliyor. Barış Manço'nun kelimenin tam alamıyla Yüzüklerin efendisi olduğunu zaten biliyoruz, değil mi?)



Maceraya Hazırlan!

Oyuncunun El Kitabı her ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyuncusu için temel bilgi kaynağıdır. Karakter yaratmak ve onlara seviye atlatmak, arka planları ve becerileri belirlemek, keşif ve savaş yapmak, ekipmanlar, büyüler ve daha fazlası hakkında bilgiler içermektedir.

En bilinen Z&E ırklarına ve sınıflarına ait heyecan verici karakterler yaratmak için bu kitabı kullan.

Zindanlar & Ejderhalar seni, içinden çıkamayacağın bir macera dünyasına çağırıyor. Kadim harabeleri ve ölümcül zindanları keşfet. Efsanevi hazinelerin peşinde, canavarlarla savaş. Arkadaşlarınla beraber kimsenin bilmediği topraklarda yürürken deneyim ve güç kazan.

Dünyanın kahramanlara ihtiyacı var. Hazır mısın?

Daha fazlasını öğrenmek için hazır olduğunda, maceralarını *Zindan Efendisi'nin Rehberi* ve *Canavar Rehberi*'nin beşinci sürümüyle genişlet.



DungeonsandDragons.com

ISBN 978-0-7869-6560-1





Sug. Retail: **US $49.95** CAN $58.00
Printed in USA **A92170000**